

SCEGLI LA TUA AVVENTURA

1



**L'EROE DI QUESTA STORIA SEI TU !
SCEGLI FRA 26 POSSIBILI FINALI**

SOPRAVVIVERE IN MARE

di **EDWARD PACKARD**

illustrazioni di **PAUL GRANGER**



ARNOLDO MONDADORI EDITORE

DISCLAIMER

Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale, e ne è vietata qualsiasi tipo di vendita.

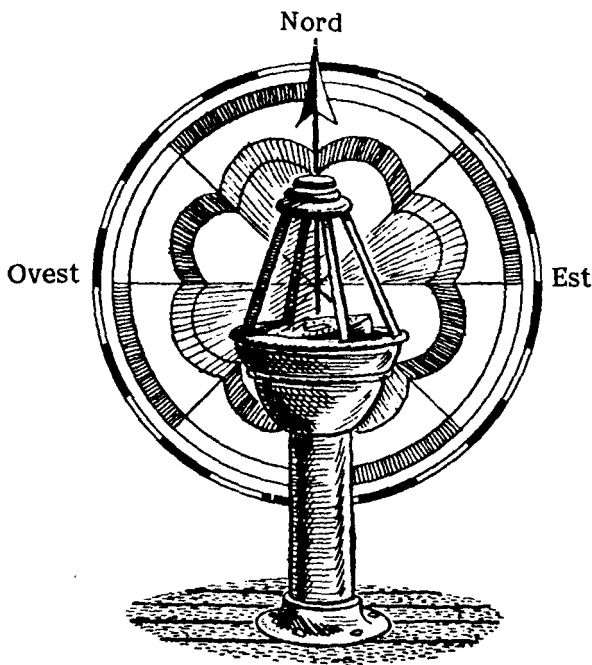
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.

Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

EDWARD PACKARD

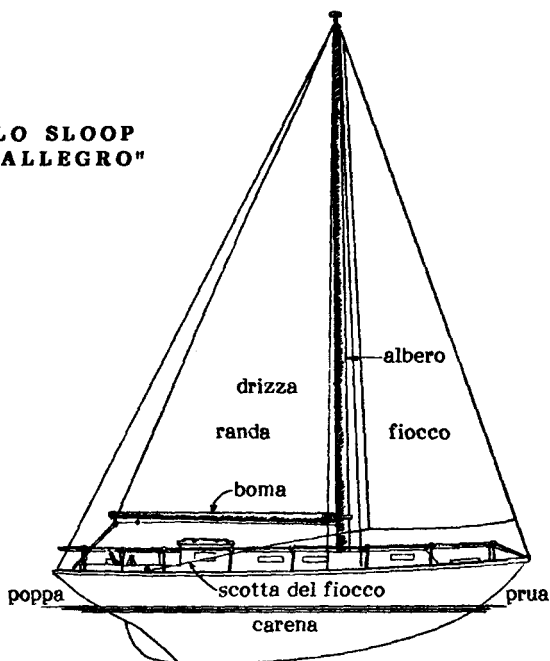
SOPRAVVIVERE IN MARE

illustrazioni di PAUL GRANGER



ARNOLDO MONDADORI EDITORE

**LO SLOOP
"ALLEGRO"**



La serie originale è pubblicata dalla Bantam Books, Inc.
con il titolo *Choose Your Own Adventure*

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE®:
Registered Trade Mark of Bantam Books, Inc.

Ideazione di Edward Packard
Illustrazioni di Paul Granger

©1982 Edward Packard
©1982 Bantam Books, Inc., per le illustrazioni
©1986 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano,
per l'edizione italiana

Pubblicato per accordo con Bantam Books, Inc., New York
Titolo dell'opera originale *Survival at Sea*
Traduzione di Alessandra Padoan
Adattamento di Gianni Padoan
Prima edizione dicembre 1986
Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Stabilimento N.S.M. di Cles (Trento)
ISBN 88-04-30068-X

A T T E N Z I O N E ! ! ! !

Questo non è un libro da leggere tutto d'un fiato, dal principio alla fine. Queste pagine contengono molte avventure diverse l'una dall'altra, che tu stesso potresti vivere navigando nei Mari del Sud. Leggendo, di quando in quando ti sarà richiesto di prendere una decisione. Ciò che avverrà in seguito dipenderà unicamente da ciò che tu deciderai di fare.

Dopo aver scelto fra le varie possibilità che ti si offrono, segui le istruzioni che ti vengono date; ma prima di decidere pensaci bene! L'oceano può nascondere indicibili tesori, ma può anche dimostrarsi molto pericoloso.

Buona fortuna!

A V V E R T E N Z A S P E C I A L E !

A pagina 13 troverai la carta nautica della zona in cui naviga l'*Allegro*: potrà esserti utile consultarla, prima di prendere ogni decisione.

L'augurio è che tu non soltanto sopravviva a queste tue avventure marinare, ma che tu ti ci diverta moltissimo!



Alcune settimane fa hai ricevuto una telefonata da una cara amica, la professoressa Nera Vivaldi, la famosa antropologa specializzata nelle comunicazioni fra animali di specie diverse.

— Sto organizzando una spedizione nei Mari del Sud — ti ha detto. — Vuoi venire anche tu? Andremo alla ricerca dell'arcasauro, un dinosauro che, così si pensa, potrebbe vivere ancora nelle grandi profondità oceaniche.

C'è voluta una bella fatica per convincere i tuoi a lasciarti partire, ma alla fine l'hai spuntata e adesso sei nell'isola di Bariba, a migliaia di chilometri da casa. Domani lo sloop della professoressa Vivaldi (l'*Allegro*, una barca di dodici metri) lascerà il porto e a bordo ci sarai anche tu!

Adesso sei nell'atrio dell'Hotel Bariba con i tuoi compagni di viaggio: Eric Zindel, lo skipper dell'*Allegro*; Peter Karn, il suo giovane nipote; il marinaio di coperta, Jack Maiko, e naturalmente la professoressa Vivaldi.

Accendi il televisore e ti sintonizzi su un canale che sta trasmettendo un'intervista con il comandante di un motopeschereccio australiano, di cui si sono già occupati tutti i giornali, in quanto il vecchio lupo di mare asserisce di aver visto, nelle vicinanze dell'isola, un enorme animale acquatico.

Continua alla pagina seguente.

– Eravamo a circa quattrocento miglia a ovest di Bariba – il pescatore precisa al telecronista – quando abbiamo visto in acqua una grossa ombra nera. Dapprima pensammo che fosse una balena, ma poi emerse un lungo collo sottile con una testa mostruosa, che si innalzò sulla superficie di buoni dieci metri. Le fauci, spaventose, dovevano misurare almeno tre metri...

– Non avete tentato – chiede l'intervistatore – di catturare il mostro?

– Non ne abbiamo avuto il tempo. Ordinai ai fiocinieri di caricare i fucili con gli appositi arponi e di imbarcarsi su una scialuppa per avvicinarsi a portata di tiro; ma quando stavano prendendo la mira il mostro roteò una enorme pinna arancione e scaraventò tutti in mare come moscerini. Ripescammo gli uomini e ci allontanammo a tutta velocità; poi, mantenendoci a distanza di sicurezza, girammo in tondo intorno al punto in cui era emersa la testa, per guardarla meglio, ma il mostro era già scomparso.

Al termine dell'intervista viene mandato in onda uno spot pubblicitario. Eric si alza e spegne il televisore.

– Allora, Nera – si rivolge all'antropologa – che ne pensi?

La professoressa si alza e ci accorgiamo tutti che gli occhi le brillano per l'emozione.

– Naturalmente non posso escludere che si tratti soltanto di una burla – risponde – tuttavia la descrizione che è stata fatta del mostro corrisponde in pieno all'arcasauro, come dovrebbe essere in base ai nostri calcoli e alle

nostre ipotesi. Potrebbe anche darsi che quel pescatore abbia visto l'unico esemplare di dinosauro ancora esistente! Inoltre, anche il punto in cui è stato avvistato...

– Proprio là – annuisce lo skipper, con aria assorta – dai fondali oceanici sale una corrente calda, ricca di sostanze nutritive.

– Se l'arcasauro esiste davvero – conclude la professoressa Vivaldi, con evidente eccitazione – è quello l'unico posto in cui possiamo aspettarci di trovarlo.

Sono passati due giorni e adesso sei a bordo dello sloop, che naviga tranquillamente sotto un cielo terso, spinto da una piacevole brezza. Eric è al timone; la professoressa Vivaldi è sul ponte, intenta a analizzare un campione di acqua marina; Pete sta spiegando il fiocco e Mai-ko, seduto a prua, osserva il mare.

Tu stai per controllare lo scandaglio, quando la radio di bordo trasmette un messaggio.

Avviso urgente ai naviganti! Eruzione vulcanica sottomarina in corso a circa duecento miglia a est dall'isola di Etuk. Una nuova isola sta emergendo dall'oceano. Mare previsto forza ottonove con possibili maremoti. Tutte le imbarcazioni si mantengano a distanza di sicurezza.

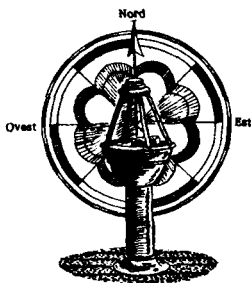




Continua a pagina 6.

Eric lancia istintivamente una occhiata alle carte nautiche.

– Ci stiamo dirigendo proprio verso la zona di pericolo – osserva. – Io direi di proseguire, però soltanto se siamo tutti d'accordo. Questa potrebbe essere la nostra unica possibilità di trovare l'arcasauro; ma se qualcuno non se la sente, è meglio che lo dica subito.



**Se non vuoi arrischiarti a navigare
nella zona di pericolo,
vai a pagina 18.**

**Se rispondi che sei pronto a correre il rischio,
passa a pagina 19.**

Proponi agli altri di andare dritto a nord.

– Secondo le carte – spieghi – è la rotta che dovrebbe portarci nella zona in cui è stato avvistato l'arcasauro.

Mentre la professoressa Vivaldi effettua la virata tu orienti le vele, poi ti siedi a prua con Pete. Sorseggiando una limonata fresca e mangiando biscotti, guardi il disco rosso del sole che scivola lentamente nel mare.

Più tardi scendi nella tua cuccetta e ti corichi con la piacevole sensazione che tutto stia andando per il meglio. Un attimo prima di addormentarti hai il presentimento che domani vedrai l'arcasauro.

Poco dopo ti sveglia la voce di Maiko:

– Frangenti a dritta!

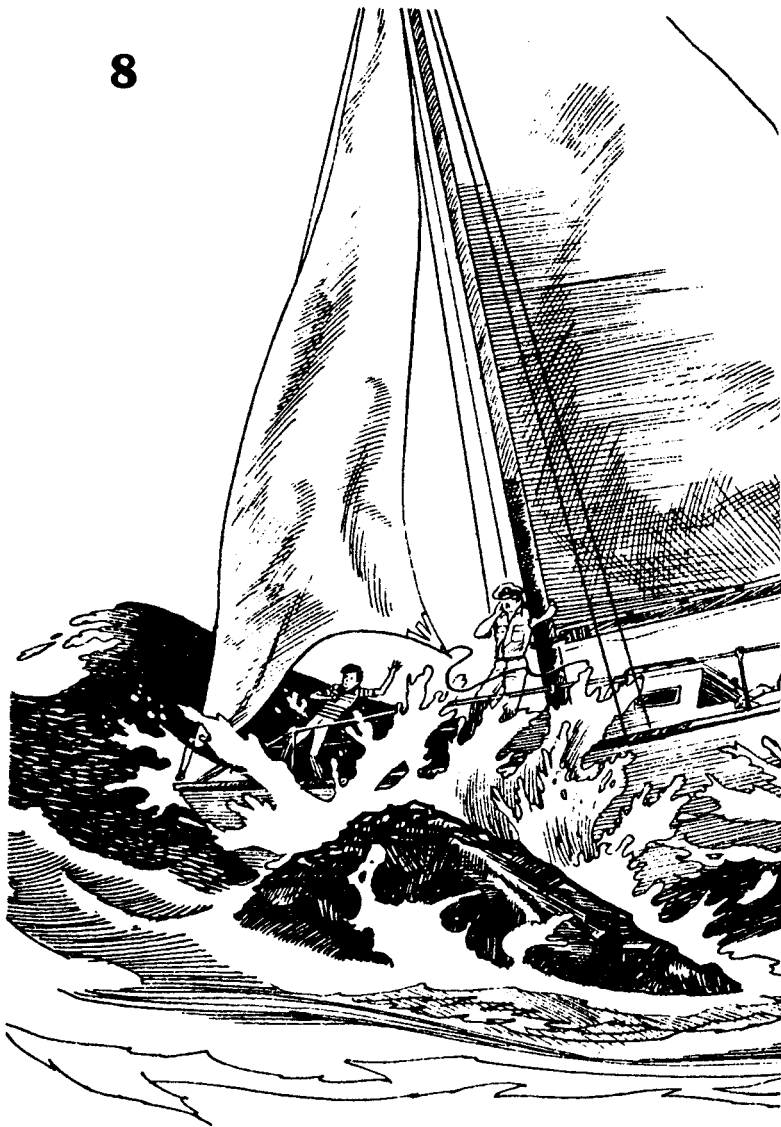
Mentre ti precipiti sul ponte vai a sbattere contro l'antropologa. Vi arrampicate velocemente sulla scaletta e raggiungete Maiko al timone.

– Ci sono scogli dappertutto! – impreca Eric, da prua. – Cerca di schivarli, Maiko!

Tu corri a allentare il fiocco, mentre Maiko fa del suo meglio per evitare gli scogli a fior d'acqua; ma un'ondata investe l'*Allegro* a poppa e il cozzo è inevitabile. Il colpo è tanto violento da gettarti a terra, ma lo sloop non sembra aver subito seri danni.

– Presto, ritira il fiocco! – ti grida Eric.

Ti rialzi, ma un'altra ondata ti fa perdere di nuovo l'equilibrio.



- Troppo tardi! - dice Eric, a denti stretti.
- Ci siamo incastrati!
- Imbarchiamo acqua! - grida l'antropologa.
- Il corallo sta tagliando lo scafo!



Continua a pagina 10.

Ti affacci al portello del boccaporto e guardi l'acqua che sta sgorgando giù nella sentina.

— Alla scialuppa! — ordina Eric.

Corri a prendere l'acqua e le provviste, ma Eric dà ordine di abbandonare la nave, perciò torni indietro e aiuti Pete e Maiko a calare la scialuppa di salvataggio. Dopo pochi istanti tu e i tuoi compagni state remando verso acque più sicure. Presto siete lontani dalla scogliera, ma la vostra situazione non è davvero rosea: avete perso l'*Allegro* e siete in mare aperto, senza cibo né acqua.

Ti volti a guardare le ondate che si accaniscono contro lo sloop, ormai devastato dalla barriera corallina. Nessuno ti rimprovera, ma tu non puoi fare a meno di pensare che sei stato tu a mandare l'*Allegro* a sbattere dritto contro la scogliera. Se avessi studiato più attentamente la carta nautica, tutto questo non sarebbe successo. La prossima volta non commetterai una simile leggerezza... se ci sarà una prossima volta.

F i n e

Facendo appello a tutte le tue forze, cerchi di ruotare il timone a sinistra, ma sembra essersi bloccato. Fai un altro tentativo disperato e finalmente la ruota comincia a girare, ma ancora non riesci a correggere la rotta. Guardandoti indietro vedi la cresta bianca di un cavallone che ti sta venendo velocemente addosso, e viri di bordo per prenderlo un po' più di taglio. Gelidi spruzzi d'acqua ti sferzano il viso. Ti senti sfinito per la fatica e la tensione, ma la gigantesca ondata è già passata, per cui puoi distenderti sul ponte, lasciandoti cullare dal rullio e dal beccheggio senza posa della barca sui flutti.

La professoressa Vivaldi prende il timone, ma prima ti si ferma accanto e ti rivolge un sorriso riconoscente.

– Hai salvato l'*Allegro*! – ti dice, ammirata.

Gli altri le fanno eco, eccetto il povero Eric, che è sdraiato accanto al timone ancora stordito dal colpo alla nuca. Pete aiuta lo zio a rialzarsi.

– Bravo, ragazzo – mormora Eric, fissandoti.

– Se siamo salvi, lo dobbiamo a te.

– Non illudiamoci di essere del tutto fuori pericolo – ammonisce la professoressa Vivaldi. – In genere le eruzioni vulcaniche sono seguite da scosse di assestamento. D'altra parte, la turbolenza delle acque potrebbe spingere l'arcasauro a venire in superficie.

Studia la carta nautica, in silenzio, poi te la passa.

– Secondo te – ti chiede – da che parte dobbiamo andare?

Prendi la carta e la osservi attentamente.

Sai che ieri, più o meno a quest'ora, stavate doppiando la scogliera di Kitt, e calcoli che l'*Allegro* ha viaggiato verso nord-ovest alla velocità di circa sette nodi. L'avviso ai naviganti diceva che l'eruzione vulcanica si è verificata duecento miglia a est dell'isola di Etuk. Dunque, in quale direzione suggerirai alla professoressa Vivaldi di dirigersi?

Nord?

Nord-est?

Est?

Sud-est?

Sud?

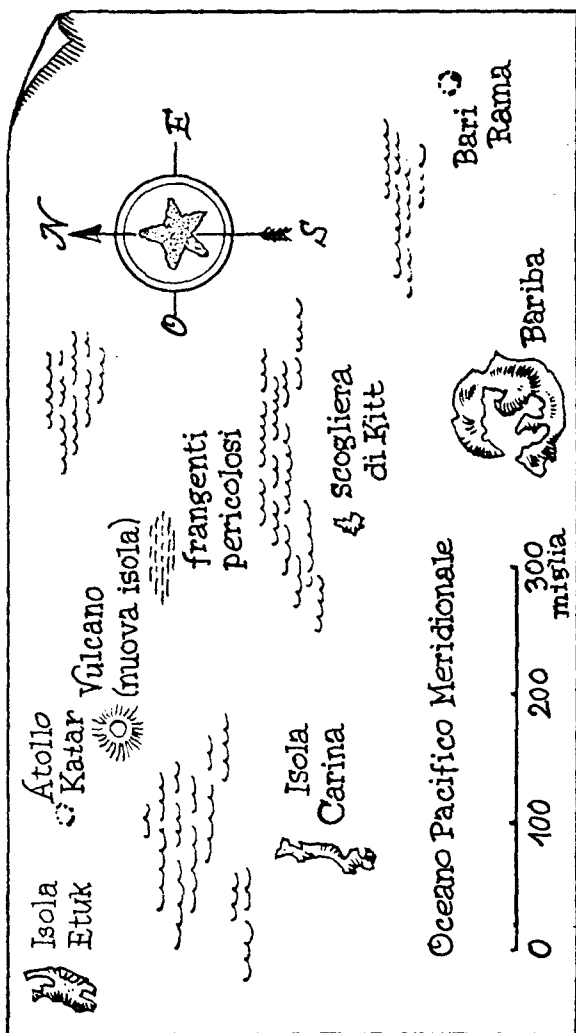
Sud-ovest?

Ovest?

Nord-ovest?

**Prima di decidere, consulta la carta
a pagina 13.**

**Poi passa a pagina 26,
ma non prima di avere ben deciso
in quale direzione andare.**



Nel tentativo di impedire che la gigantesca ondata travolga lo sloop tiri la barra del timone verso destra con tutte le tue forze, fino a quando l'*Allegro* viene a trovarsi in linea parallela all'onda.

– Ce l'abbiamo quasi fatta! – grida Eric.

Ti tieni aggrappato disperatamente alla cinghia di sicurezza, mentre un muro d'acqua ti si rovescia addosso.

Finalmente l'onda è passata. Sei ancora vivo, ma lo scafo è mal ridotto. L'alberatura e le vele sono state spazzate via. Pete è disteso sulla tolda, ma non vedi Eric, Maiko e la professoressa Vivaldi.

– E gli altri? – ti chiede Pete, con un filo di voce. – Sono perduti?

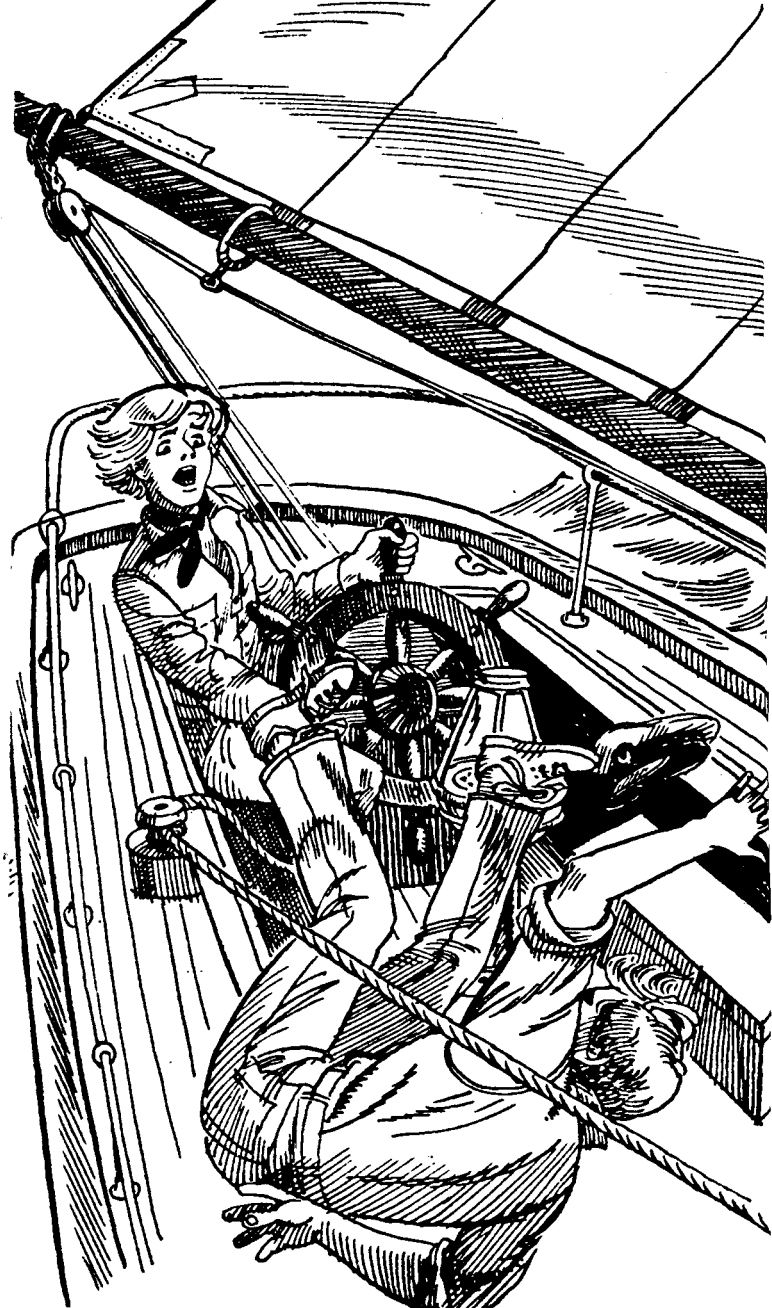
– Temo di sì – rispondi, annuendo tristemente. – Tu come ti senti?

– Ho paura di avere una costola rotta. Ma non pensare a me: occupati, piuttosto, di gonfiare il canotto – dice Pete, indicando la prua che è quasi completamente sommersa. – L'acqua sta già arrivando sul ponte!

Gonfi il canotto in fretta e furia e lo cali in mare; vi getti dentro una scatola di gallette e una tanica d'acqua, poi aiuti Pete a calarvi dentro. Vi salti a bordo anche tu. Ti allontani più velocemente che puoi, mentre l'*Allegro* scompare tra i flutti.

Tu e Pete recitate una preghiera per i vostri compagni, poi un'altra per voi stessi.





Afferri il timone e ti ci aggrappi più forte che puoi. Il boma oscilla spaventosamente. Eric cerca di schivarlo, ma non fa in tempo: viene colpito alla testa dal grosso trave e scaraventato a terra. Nello stesso istante Pete viene sbalzato violentemente contro il ponte. Per fortuna Maiko è riuscito ad afferrarsi al portello del boccaporto.

Finalmente l'*Allegro* si livella sulla cresta dell'onda. Tu scorgi intorno acqua per miglia e miglia, come se stessi guardando giù dalla cima di una montagna. Poi lo sloop si inclina e comincia a filare giù per la china, acquistando sempre più velocità.

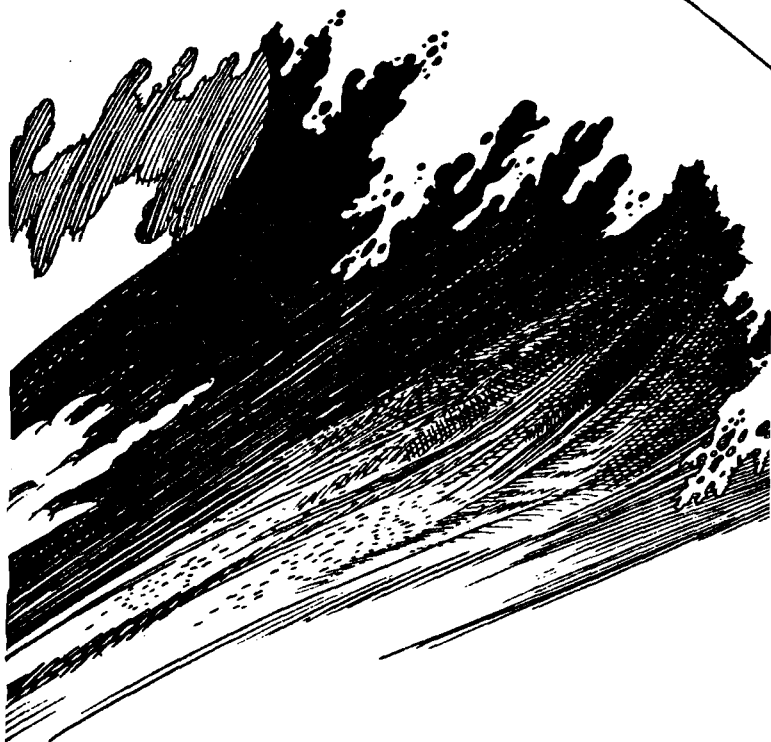
Tu adesso impugn timer saldamente il timone, ma come devi azionarlo?

**Se mantieni il timone nella posizione
in cui si trova, in modo che la barca
continui a filare verso il basso,
vai a pagina 21.**

**Se tenti di virare a quarantacinque gradi
rispetto all'onda, torna a pagina 11.**

**Se cerchi di virare in modo che la barca
si mantenga parallela all'onda,
passa a pagina 14.**





A un tratto di rendi conto che, qualunque cosa tu possa decidere, non farà alcuna differenza: un'ondata mostruosa, alta almeno quindici metri, sta per investire l'*Allegro*!

— Legatevi alle sagole di salvataggio! — grida Eric, guardando la montagna di acqua verde e spumosa; ma, prima che lui stesso possa assicurarsi, uno scossone lo getta contro la tolda.

La professoressa Vivaldi modifica la rotta seguendo il tuo consiglio, poi ti cede il timone. Eric ha ancora un forte mal di testa e Maiko non fa che parlare di quanto diventerà ricco quando avrà preso possesso della nuova isola.

– Comincio a dubitare che troveremo l'arca-sauro – mormora l'antropologa, scuotendo il capo.

Sembra molto depressa, ma tu sei troppo preoccupato dal tempo per rincuorarla. Pesanti nuvoloni neri hanno oscurato il sole e solo qua e là filtra qualche pallido raggio. Il vento si fa più forte e da nord vengono avanti lunghe, profonde ondate. Dai un'occhiata al barometro: la pressione sta cadendo rapidamente.

Nel pomeriggio il vento si fa sempre più violento e il mare si ingrossa. Presto onde poderose cominciano a infrangersi contro la poppa dello sloop e spruzzi gelidi di schiuma ti sferzano il viso. Quando la professoressa Vivaldi si offre di sostituirti al timone, le cedi volentieri la ruota.

– Avverti Maiko che venga a darmi il cambio fra un paio di ore – ti dice.



Decidi che non è il caso di cambiare rotta e tieni il timone ben fermo, mentre lo sloop scivola velocemente lungo il dorso dell'onda. Una massa di schiuma candida spazza la tolda e riempie l'aria stessa. La barca per un attimo sprofonda fra i flutti, poi riemerge, ma, fra gli schizzi che ti appannano gli occhi, vedi un muro d'acqua che si sta alzando contro di te. Un'altra ondata arriva da dietro e tonnellate d'acqua ti si rovesciano addosso, mentre l'Allegro va giù, giù, sempre più giù, sprofondando negli abissi dell'oceano.

F i n e

Appena la professoressa Vivaldi ha cambiato l'assetto delle vele per la nuova rotta, tu scendi a dormire nella tua cuccetta.

Il mattino dopo vieni svegliato di buon'ora da voci eccitate. Eric si sta arrampicando sulla scaletta della cabina e tu lo segui.

I vostri compagni sono già sul ponte e stanno guardando un anello di picchi conici che si innalza sull'acqua azzurra e limpida.

— Che isola meravigliosa! — esclama la professoressa Vivaldi.

— Sono già stato qui — dice Eric. — Quella è l'isola di Carina, un vero paradiso terrestre; però si trova completamente fuori della zona in cui è stato avvistato l'arcasauro — aggiunge, guardandoti con severità. — Ci hai portati fuori rotta! Scommetto che non hai neppure consultato le carte nautiche.

Tu cominci a scusarti, ma Eric ti interrompe con un cenno della mano.

— Non importa — dice. — Mi hai dato un'idea. Siamo sopravvissuti per miracolo a un *mitsunami*, un'onda di maremoto, e io sono ancora un poco stordito dal colpo alla testa. Abbiamo tutti bisogno di riposo...

— E allora? — lo sollecita l'antropologa.

— Per qualche giorno resteremo tranquilli a fare il bagno e a prendere il sole — conclude lo skipper. — Voi che ne dite?

— Se quest'isola è davvero il paradiso che dici — risponde la professoressa Vivaldi — io non ho nulla da obiettare. La ricerca dell'arcasauro finisce qui.



La professoressa Vivaldi sposta la rotta a nord-ovest, poi tu prendi il timone, mentre Maiko e Pete orientano le vele.

Con il passare delle ore il vento si rafforza e lo sloop fila spedito sul mare verde-azzurro. Un albatro solitario si slancia verso il basso, descrivendo un ampio cerchio sopra l'*Allegro*, poi si allontana rasentando le onde alla ricerca di cibo, trasportato dal vento. Tu lo segui con lo sguardo, stupito dalla sua enorme apertura alare; poi vedi Eric uscire dalla cabina.

– Come ti senti? – gli chiedi.

– Molto meglio, grazie – risponde lui, controllando la bussola. – Sei diventato un vero marinaio, ragazzo. Siamo esattamente sulla rotta per l'atollo di Katar, una bellissima scogliera corallina a anello. Se il vento regge, dovremmo essere là prima di sera.

– C'è del fumo all'orizzonte, dritto davanti a noi: dev'essere un'isola – dice Pete; ma quando prende il binocolo e osserva meglio, gli sfugge un'esclamazione soffocata: – Un vulcano!

– Sulla carta in quel punto non sono registrate isole e tanto meno vulcani.

– Non può essere che la nuova isola nata dall'eruzione sottomarina! – esclama l'antropologa.

– Quella terra un giorno varrà dieci milioni di dollari – dice Maiko, strappando il binocolo dalle mani di Pete.

– Guardate! Onde in arrivo! – dà l'allarme Pete, indicando una fila di marosi alti cinque o sei metri, che rotola impetuosamente verso l'*Allegro*.

– Vira di trenta gradi a tribordo! – ordina Eric. – Prenderemo le onde di taglio.

Lo sloop scivola agilmente attraverso i marosi e se li lascia alle spalle con facilità.

– Queste onde erano uno scherzo, paragonate all'ondata del maremoto – commenti.

– Sì, ma anche queste sono state causate da un terremoto sull'isola, anche se di minore entità – osserva la professoressa Vivaldi.

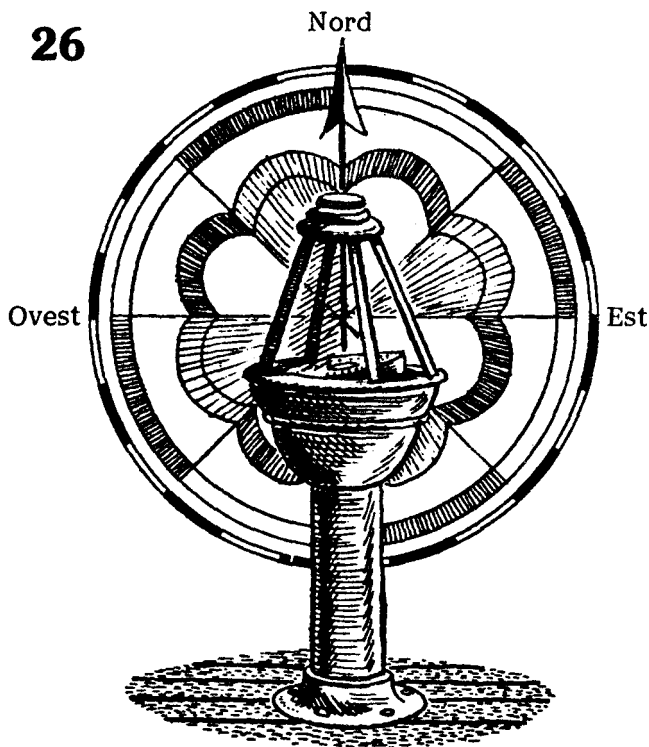
– Allora avrebbero anche potuto essere molto peggiori! – rileva Pete.

– Certo – conferma l'antropologa – e non è detto che alla prossima scossa saremo altrettanto fortunati.

– Ma ci pensate? – dice Maiko, tenendosi in equilibrio contro l'albero di maestra. – Questa isola non esisteva, quindi non appartiene ad alcuna nazione: il primo che vi mette piede ne diventa padrone! Ci basterà sbarcare e l'isola sarà nostra! Potremo governarla secondo le nostre leggi, farne ciò che vogliamo!

– Non mi sembra un'idea molto saggia, Maiko – replica la professoressa Vivaldi. – Se il vulcano dovesse eruttare di nuovo mentre siamo a riva, moriremmo tutti prima di poterti eleggere presidente.

– E oggi sarebbe comunque troppo tardi – aggiunge Eric, ridendo. – Su, muoviamoci prima che si faccia buio. Proseguendo a tribordo arriveremo all'atollo di Katar. Vi passeremo la notte e domani decideremo il da farsi.



**Se suggerisci alla professoressa Vivaldi
di virare a nord,
torna a pagina 7.**

**Se le suggerisci di virare a nord-ovest,
vai a pagina 24.**

**Se le suggerisci di virare a nord-est
oppure a est o a sud-est, passa a pagina 20.**

**Se le suggerisci di virare a sud
oppure a sud-ovest o a ovest,
prosegui a pagina 22.**

Sono ormai cinque giorni che tu e Pete andate alla deriva sul canotto di salvataggio. Pete se ne sta rannicchiato in un angolo e parla da solo: sembra che stia molto peggio di quanto voglia ammettere. La vostra scorta di acqua potabile è finita. Vi rimangono ancora delle gallette, ma avete troppa sete per mangiarle.

Con il passare delle ore la sete si fa sempre più insopportabile. Acqua! Acqua! Ora come ora, niente altro ha importanza. Ti senti la gola in fiamme. Ti appoggi al bordo del canotto e guardi come ipnotizzato la sconfinata distesa d'acqua che ti circonda. L'Oceano Pacifico: milioni e milioni e milioni di litri d'acqua, la metà di tutta l'acqua della terra, e tu stai per morire di sete! Unisci le mani a coppa e le immergi in mare. Sai bene che non dovresti bere l'acqua salata del mare, ma ne hai una voglia terribile, e il tuo corpo ne ha un disperato bisogno. Come resistere a una simile tentazione?

Se bevi l'acqua di mare, vai a pagina 48.

Se riesci a resistere, passa a pagina 31.

Dopo aver gettato l'ancora nell'atollo di Katar andate tutti a dormire, tranne Eric che monta il primo turno di guardia. A mezzanotte vai a dargli il cambio e ti siedi da solo sul ponte a guardare il profilo della nuova isola al chiaro di luna. Prendi il binocolo per osservarla meglio e vedi che dalla cima del vulcano sale un sottile filo di fumo.

Improvvisamente ti trovi dinanzi Maiko che ha in mano una sacca e impugna un fucile lanciarponi.

– Che hai intenzione di fare? – gli chiedi, allarmato dai suoi modi furtivi.

– Prendo la scialuppa e vado a prendere possesso della mia isola.

– Non puoi farlo senza il permesso di Eric – protesti.

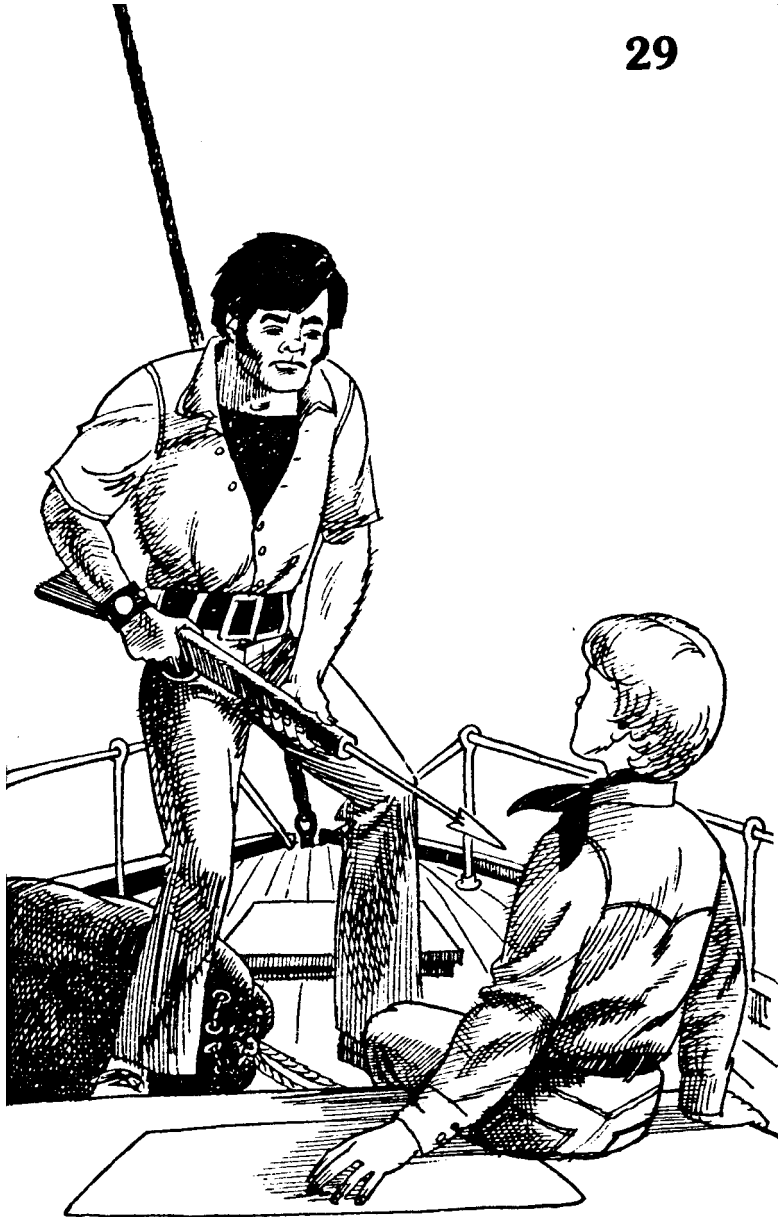
– Sì che posso! Nella mia isola sarò io a dettar legge.

– No, Maiko. Ora sveglio gli altri.

– Non lo farai – lui ti spiana contro il fucile, minacciosamente. – Non vorrei essere costretto a spararti: sei un tipo in gamba e preferisco averti dalla mia parte. Se collabori ti darò una parte dell'isola. Non ci metteremo molto: mi basterà il tempo di piantare sulla spiaggia la mia bandiera. Torneremo prima dell'alba.

**Se accetti di andare con Maiko,
prosegui a pagina 33.**

Se rifiuti, salta a pagina 35.



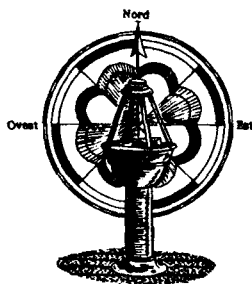
Scendendo sottocoperta ti fermi davanti alla cuccetta di Eric. Lo skipper sembra stanchissimo, sfinito, e ti fa cenno di avvicinarti.

– Il mare ha un aspetto che non mi piace – mormora. – Si direbbe che stiamo per incappare in un tifone. Sarebbe meglio cambiare rotta. Da che parte stiamo andando?

– A est.

– A giudicare dalla direzione del vento e dalle onde, l'occhio del tifone deve essere proprio a est. Probabilmente gli stiamo andando incontro. Il lato destro del tifone è il più pericoloso, quindi dobbiamo tenerci alla sua sinistra.

Le ultime parole di Eric sono appena un balbettio confuso. Il capitano chiude gli occhi e si addormenta di colpo. Corri di sopra dalla professoressa Vivaldi: devi dirle di cambiare rotta, ma in quale direzione?



**Se le dici di dirigere a nord,
continua a pagina 36.**

**Se le dici di virare a ovest o a sud,
vai a pagina 39.**

Ritrarre le mani dall'acqua ti costa uno sforzo enorme: è fresca e invitante e hai un desiderio tremendo di berne almeno un sorso, ma sai che facendolo ti condanneresti a morte certa.

Pete dorme profondamente. Ti raggomitoli su te stesso e cerchi di addormentarti anche tu, ma assolutamente non ci riesci. Ora dopo ora guardi l'immensa distesa d'acqua e, alla fine, scorgi qualcosa in lontananza: una nave!

— Pete, guarda! — gridi, scuotendo il tuo compagno per le spalle.

Lui si alza a sedere e, per la prima volta da quando l'*Allegro* è affondato, sorride. Tu cominci a remare, ma sei troppo debole e presto devi fermarti. Per fortuna il vento è abbastanza forte da spingere il canotto e soffia giusto in direzione della nave, così puoi limitarti a dare soltanto un colpo di remi ogni tanto, per correggere la rotta. Poco dopo ti accorgi che la prua si alza stranamente sul pelo dell'acqua e che il ponte di poppa è spazzato dalle onde.

— Ma è solo un relitto! — esclama Pete.

— Sembra un peschereccio — osservi. — Deve essersi incagliato in un banco di scogli affioranti.

Una mezz'ora dopo, con l'aiuto del vento e delle correnti, avete raggiunto la nave. Ti arrampichi sullo scivoloso càssero di poppa e aiuti Pete a salire a bordo. Il peschereccio è in buone condizioni, ma non c'è traccia dell'equipaggio.

— Probabilmente i marinai se ne sono andati con la scialuppa di salvataggio — dice Pete.

Tu attraversi il ponte e scendi sottocoperta,

seguito da Pete. Passate davanti alle cuccette, poi scendete nella stiva.

– Ehi, guarda che cosa ho trovato! – ti chiama il tuo compagno, eccitato, indicando un barilotto di legno con la spina di ottone.

– Acqua! – esulti. – Evviva!

Vedi una fila di boccali appesi alla parete e ne prendi uno. Pete apre il rubinetto e nel boccale sgorga un fiotto d'acqua. Finalmente potete placare la vostra terribile sete.

– Questa sì che è fortuna! – Pete ti sorride, bagnandosi la fronte.

Tu sollevi il coperchio del barilotto e guardi dentro.

– Dev'essercene ancora una decina di litri – osservi.

– Se la razioniamo ci permetterà di tirare avanti almeno un'altra settimana – commenta Pete.

Adesso che hai bevuto ti senti molto più forte e ottimista. Vai nella cambusa in cerca di cibo e trovi una latta di miele, un fornello a spirito e alcune scatole di fiammiferi.

– Non è molto, ma sempre meglio di niente – dici.

Potresti essere la prima persona a metter piede sulla nuova isola, e quella terra potrebbe essere in parte tua: difficilmente ti si ripresenterà una simile occasione!

– D'accordo, vengo con te – decidi.

Maiko cala in mare il canottino e vi scendete attenti a non far rumore. Alzate la vela e la piccola imbarcazione fila veloce tra i flutti. Nel chiarore lunare l'isola appare sempre più grande e Maiko non fa che parlare del suo futuro regno, degli alberghi che vi costruirà e di quanto diventerà ricco. A un tratto ti rendi conto che sta delirando: il miraggio del potere lo ha fatto uscire di senno!

Improvvisamente i tuoi pensieri sono interrotti da un sordo brontolio proveniente dall'isola. Si direbbe un terremoto. Pensi, allarmato, che forse il vulcano sta per eruttare di nuovo.

– Credo che sia meglio tornare all'*Allegro* – dici a Maiko.

– Non prima di essere sbarcato sull'isola e di averne rivendicato la proprietà! – ribatte lui: nei suoi occhi brilla una luce di follia.

Il suo fucile a fiocina è sul fondo della barca. Se riuscissi a prenderlo potresti tenere a bada il tuo compagno impazzito.

**Se tenti di impadronirti del fucile
per tornare sullo sloop, vai a pagina 44.**

Se preferisci prender tempo, passa a pagina 49.



Fissi l'uomo dritto negli occhi, senza paura.

– Io resto qui – gli rispondi.

– No, non posso permettertelo. Intralceresti i miei piani.

Maiko alza il fucile e ti spinge nella barca, poi sale a bordo e molla gli ormeggi. Tu vorresti dare l'allarme, ma Maiko è evidentemente impazzito e non esiterebbe a spararti, per cui non ti resta che fare buon viso a cattivo gioco. Maiko spiega la vela e si allontana rapidamente dall'*Allegro*.

Siete ormai distanti dall'atollo di Katar, quando Maiko ferma bruscamente la barca.

– Noi ci separiamo qui – ti dice.

– Cosa vuoi dire?

– Non temere, ti darò un'imbarcazione tutta per te – Maiko srotola un canottino pneumatico e lo gonfia, poi lo getta in acqua e ti ordina di salirvi. Non puoi fare altro che ubbidirgli.

– Ehi, non ci sono remi! – protesti.

– Ovvio: se ti dessi anche quelli torneresti all'*Allegro* e daresti l'allarme. Così, invece, il vento ti porterà in mare aperto.

Ti lancia una borraccia d'acqua, poi slega il canottino, alza la vela e si allontana veloce.

– Torna indietro! – gridi. – Non puoi lasciarmi qui!

– Dici di essere un buon marinaio, no? Te la caverai! – ghigna lui. – Buon viaggio!

Gli gridi dietro ancora per un po', ma poi ti rendi conto che è solo fiato sciupato.

Dici alla professoressa Vivaldi di virare a nord, poi torni sottocoperta per riposarti un poco. Qualche ora dopo vieni svegliato dal violento rollio della nave. Il vento soffia furiosamente e riesci appena a udire Maiko che ti grida che è il tuo turno di prendere il timone. Indossi stancamente la tua incerata e vai a dare il cambio alla professoressa Vivaldi. Anche nell'oscurità puoi vedere che il mare è candido di schiuma. Tenendoti faticosamente in equilibrio, raggiungi la tua amica antropologa e ti siedi al suo fianco.

– Non ce la faccio più! – ti dice Nera, mettendoti una mano sulla spalla. La sua voce è tesa e preoccupata. – Non avevo mai navigato con un tempo del genere.

Prendendo il timone alzi gli occhi alle vele: sono ridotte a brandelli e i loro resti sventolano selvaggiamente al vento.

Fai del tuo meglio per governare la barca, ma le ondate si abbattono sullo scafo con tanta violenza da far temere che possano spezzarlo. Le onde le si rovesciano addosso da ogni parte, e cominci a temere di non poter evitare che coli a picco.



Mentre ti sforzi di richiamare alla mente tutto ciò che hai imparato sulla navigazione in acque tempestose, Maiko ti si avvicina barcollando.

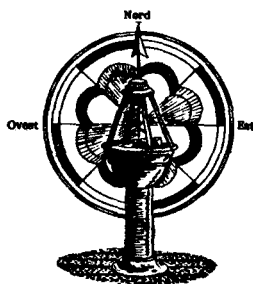
– Questo tifone ci ucciderà! – grida. – Dobbiamo fare qualcosa!

**Se gli dici di cercare di rimettere la barca in assetto issando la vela piccola da tempesta,
vai a pagina 52.**

**Se ritieni che la vela da tempesta sottoporrebbe lo sloop a uno sforzo eccessivo,
continua a pagina 53.**

Se decidi di andare a poppa per tentare di rallentare la barca gettando a strascico delle grosse gomene, passa a pagina 58.

Alla fine, stabilisci che andando verso sud o verso ovest l'*Allegro* resterà sul lato meno pericoloso del tifone. Ma delle due rotte quale è la migliore? Forse la carta nautica ti potrà aiutare a deciderlo.



**Se fai rotta verso ovest,
vai avanti fino a pagina 102.**

**Se fai rotta verso sud,
continua a pagina 57.**

Il giorno è quasi finito. Tu e Pete salite sul ponte di prua del *Serena* e sgranocchiate una galletta spalmata di miele, mentre guardate il tramonto.

– E adesso che si fa? – ti domanda Pete.

– Abbiamo bisogno di altro cibo. – dici. – Domani cercheremo di procurarci del pesce.

Il mattino dopo ti alzi molto presto e costruisci un rozzo arpone servendoti di un coltello che hai trovato fra gli attrezzi, nella stiva. Però non sai se è il caso di tuffarti: hai visto un paio di barracuda in agguato nei pressi della nave.

**Se decidi di tuffarti ugualmente,
continua alla pagina seguente.**

**Se preferisci aspettare,
salta a pagina 43.**

Il tuo arpone è pronto. Pete, al tuo fianco, scruta nell'acqua.

— Ora non vedo barracuda — dice. — Forse se ne sono andati.

Ti sporgi dal parapetto e vedi tre grossi pesciluna. Ti tuffi e ti dirigi verso il più vicino. Lanci con forza il tuo arpone, ma fallisci il bersaglio. Ti avvicini di più e riprovi, ma il pesce ti sfugge ancora. Sali in superficie a riprendere fiato e quando torni a immergerti il pesceluna è ancora a tiro. Questa volta prendi la mira con cura e finalmente lo colpisci. Mentre torni a galla con la tua preda vedi una lunga sagoma scura che ti si avvicina: è un barracuda! Risali in superficie come un razzo e raggiungi il *Serena* nuotando più velocemente di quanto tu abbia mai fatto. Pete ti aiuta a issarti a bordo e tu ti siedi tremando come una foglia, nonostante il sole che ti brucia la pelle. Hai preso un grosso spavento, ma ne è valsa la pena: per cena tu e Pete avrete un autentico banchetto a base di riso e pesce!

Entro una settimana sei diventato un esperto cacciatore subacqueo. I barracuda ti hanno dato ancora qualche preoccupazione, ma alla fine ti sei quasi abituato alla loro presenza. Adesso che mangiate regolarmente, Pete si sta riprendendo in fretta. Tu passi la giornata nuotando e esplorando la scogliera, e presto hai una collezione di magnifiche conchiglie. La tua preferita è una grossa conchiglia azzurra: non ne avevi mai visto una simile.

Sei molto fiero della tua capacità di sopravvivere in una simile situazione, ma quando un altro giorno finisce senza che abbiate avvista-

to una nave o un aereo tu e Pete cominciate a temere che non arriverà mai nessuno a salvarvi.

Le vostre riserve di cibo sono terminate e vi rimangono soltanto un paio di litri di acqua potabile.

– Non ne posso più di stare qui a aspettare – ti dice Pete. – E temo che sia inutile: non ci troverà nessuno. Io direi di pescare più pesci che possiamo e farli essiccare, e poi andarcene con il canotto. Che ne pensi?

**Se preferisci restare sul *Serena*,
vai a pagina 47.**

**Se accetti la proposta di Pete,
passa a pagina 74.**

La vostra situazione non è ancora tanto disperata da dover sfidare i barracuda, così restate sul *Serena*, sperando di avvistare una nave o un aereo; ma, se mai passerà qualcuno, come farete a farvi notare?

Passa un altro giorno e gli occhi ti bruciano a forza di fissare l'oceano. Sei disteso in una cuccetta a riposare, quando senti la voce concitata di Pete:

– Nave in vista!

Ti precipiti in coperta e guardi nella direzione indicata dal tuo compagno: è una nave da carico, lontana un sei miglia. A questa distanza sarebbe inutile fare cenni o gridare, per cui restate impotenti a guardarla.

– Se ne sta andando! – mormori, con una stretta al cuore. – Eppure, se potessimo fare delle segnalazioni!

– Un modo ci sarebbe – dice Pete. – Dar fuoco al relitto.

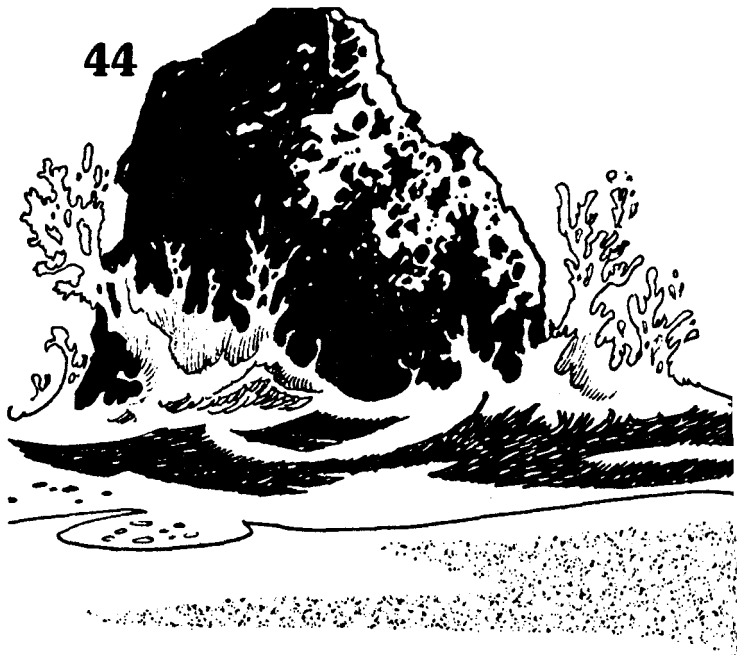
Sulle prime pensi che stia scherzando.

– Significherebbe tornare sul canotto – obietti.

– Lo so, ma penso che valga la pena di tentare: non resisto neppure un altro minuto all'idea di restare qui a aspettare senza poter fare nulla! Allora, sei d'accordo?

**Se accetti di dar fuoco al *Serena*,
continua a pagina 101.**

Se invece rifiuti, passa a pagina 98.



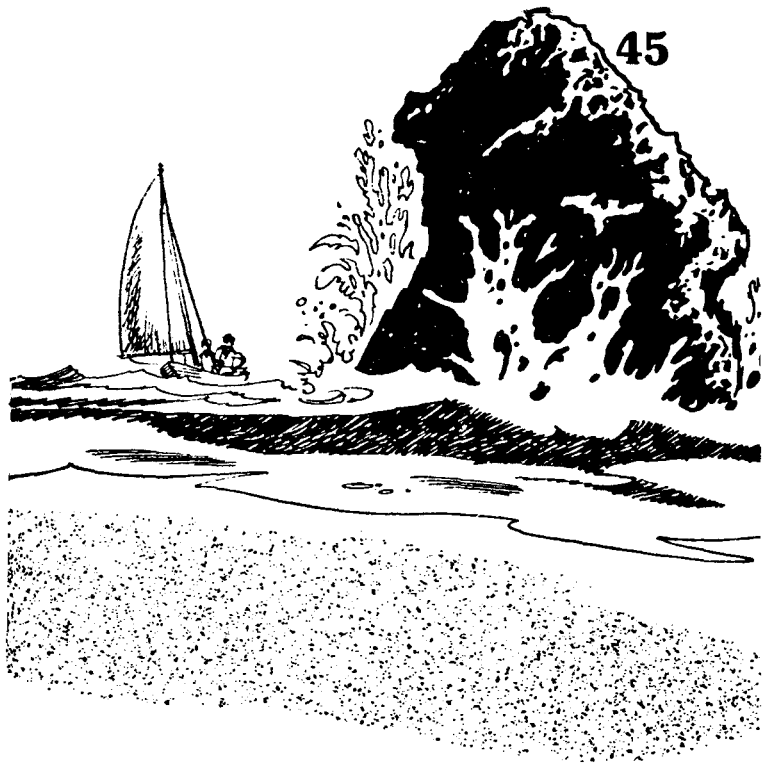
Afferri il fucile con uno scatto fulmineo, ma subito Maiko ti balza addosso. La barca beccheggia con violenza e perdi l'equilibrio. Maiko ti stringe il polso in una morsa di ferro e ti strappa l'arma di mano.

— Traditore! — sibila. — Appena saremo a terra ti impiccherò.

— No! Non puoi! — urli, terrorizzato.

— A Maikolandia posso fare ciò che mi pare!

Ti siedi in silenzio, massaggiandoti il polso dolorante, e ti chiedi se riuscirai a salvarti da quel pazzo. Intanto il cielo si tinge di rosa e arancio, verso est, mentre a ovest il mare



sta per ingoiare la luna. Adesso l'isola si vede distintamente: siete quasi arrivati.

– Ecco un buon posto per approdare – Maiko indica una baia riparata.

Ammaina la vela e dirige la barca fra due enormi scogli tondeggianti.

Il buio svanisce nell'aurora e i primi raggi di sole illuminano la grigia, brulla spiaggia di cenere e rocce vulcaniche.

– Quest'isola è arida e sterile – osservi. – Nessuno potrebbe vivere in un posto simile.

– Sei uno sciocco, oltre che un traditore – replica Maiko. – Il suolo vulcanico è molto fer-

tile. Entro qualche anno questa spiaggia sarà un magnifico palmeto.

Qualche istante dopo la barca tocca terra e Maiko scende con un balzo.

– Questa terra è mia! Mia! – urla, mettendosi a saltare sulla fine sabbia grigia. – Una nuova terra, ed è tutta mia!

Intanto tu alzi gli occhi al vulcano e vedi un bagliore rosso sulla sommità: una colata incandescente sta per rovesciarsi fuori dal cratere!

**Se corri a rifugiarti sotto una roccia,
vai a pagina 61.**

**Se spingi il canotto al largo
e ti ripari la testa con le braccia,
passa a pagina 69.**

Secondo te la vostra unica speranza di salvezza è restare sul *Serena*, e ne convinci anche Pete. Il mattino dopo, mentre come sempre stai scrutando l'orizzonte, avvisti una piccola imbarcazione che sta venendo verso di voi.

– Pete, corri! – chiami.

Per un istante il tuo compagno sembra non credere ai propri occhi, poi fa un salto di gioia.

– Sembra una lancia della guardia costiera – dice.

Presto la lancia vi si affianca e voi salite a bordo fra abbracci e risate.

– Non immaginavamo che qui ci fosse qualcuno – dice il comandante. – L'equipaggio è arrivato a Etuk con una scialuppa e noi siamo venuti unicamente per vedere se è possibile rimorchiare il relitto in porto.

Voi raccontate del naufragio dell'*Allegro* e l'ufficiale recita una preghiera in memoria dei vostri compagni perduti in mare. Voi ascoltate commossi: non potrete mai dimenticarli!

Alcuni giorni dopo tu e Pete volate verso casa. Ancora non lo sai, ma nella tua sacca c'è una delle conchiglie più rare e preziose del mondo.

F i n e



L'acqua è fresca e invitante, e tu non riesci a trattenerla. Ne bevi una lunga sorsata, poi un'altra e un'altra ancora. Presto ti senti peggio che mai e hai più sete di quanto potessi credere possibile. Hai l'impressione di andare a fuoco e ti getti dell'acqua sul viso, ma non serve: è dentro che stai bruciando.

— Come stai? — ti chiede Pete, che si è appena svegliato.

Cerchi di rispondergli, ma la tua gola è troppo riarsa per poter parlare. In stato di semincoscienza ascolti lo sciabordio delle onde, mentre il sole scivola lentamente a ponente.

— Una nave! Una nave! — grida Pete.

Non gli rispondi. Lui ti scrolla per le spalle, ma sei troppo debole per reagire. Il mare si è già preso tre marinai dell'*Allegro*: tu sarai il quarto.

Il tuo ultimo pensiero è che, almeno, Pete si salverà.

F i n e

Valuti le tue possibilità di riuscita, e decidi che ti conviene fingere di assecondarlo finché non ti si presenterà un'occasione migliore.

– Non sei emozionato sapendo che tra poco sarai il re di una nuova isola? – gli dici.

– Sì, certo!

Così dicendo, Maiko si gira verso di te. Gli occhi gli brillano selvaggiamente. Tu lo osservi mentre orienta le vele, poi alzi gli occhi al filo di fumo che sale dalla bocca del vulcano. Senti in lontananza un sordo brontolio e il vento ti porta anche un odore acre di zolfo.

– Maiko, guarda il fumo! – esclami. – Il vulcano sta per eruttare. Torna indietro!

– Mai! – grida lui.

Non stacca gli occhi dall'isola e a te non sfugge la strana fissità del suo sguardo: sembra quasi in trance. Ecco l'occasione che aspettavi! Afferri il fucile e glielo spiani contro.

– Adesso torniamo indietro – ordini.

– Piccola canaglia! – Maiko sibila fra i denti.

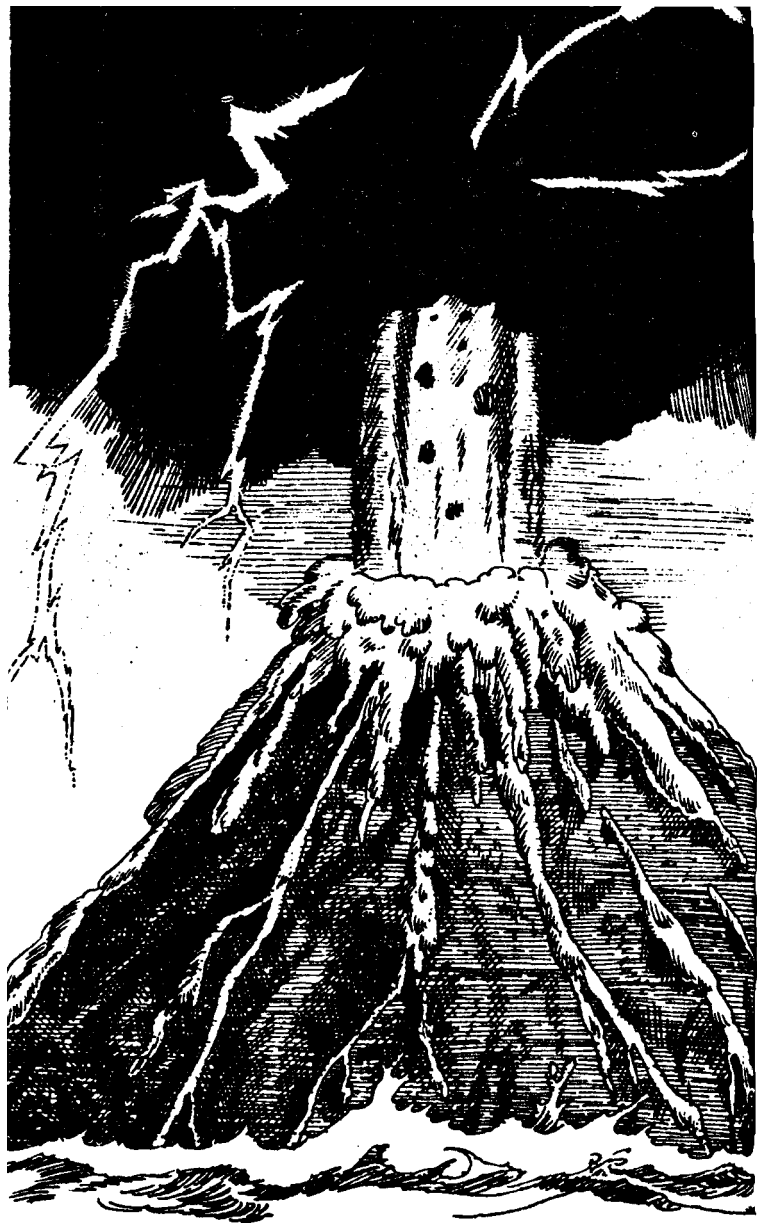
Fa per gettarsi addosso, ma tu tieni puntato il fucile a arpone, costruito per uccidere squali di quattro quintali, e lui anche nella sua follia capisce che non può affrontarti.

– E va bene – si arrende – ma non me ne dimenticherò. Un giorno ti pentirai di avermi impedito di raggiungere il mio regno!

Giri il timone e fai rotta verso l'*Allegro*.

– Orienta le vele – ordini a Maiko, senza mai perderlo di vista.

Meno di un'ora dopo il sole si alza nel cielo. Tu strizzi gli occhi, cercando di scorgere l'*Allegro*, ma quando finalmente lo vedi il cuore ti sobbalza nel petto: è già partito e si sta allon-





tanando da te! Non riuscirai mai a raggiungerlo con la tua barchetta. Ma perché i tuoi compagni ti hanno abbandonato?

– Guarda! – grida Maiko, indicando l'isola.

Dalla bocca del vulcano sta uscendo un getto di fiamme fra detriti incandescenti e grossi pennacchi di fumo che presto avvolgono l'isola come una densa nebbia.

– Sta eruttando!

Continua a pagina 62.



Per farti udire sopra il ruggito del vento devi alzare la voce:

– Issa la vela da tempesta!

Maiko deve essere molto spaventato, perché non lo hai mai visto lavorare con tanta lena, ma gli occorrono dieci minuti buoni per issare la pesante vela, e di tanto in tanto deve fermarsi per aggrapparsi al boma, mentre le ondate si infrangono violentemente contro il bordo.

Le ore passano e tu continui a governare la barca alla cieca, nella tempesta, fino a quando senti di aver esaurito anche l'ultimo briciolo delle tue forze; ma finalmente la parte peggiore della burrasca è passata e Eric viene a mettersi al tuo fianco.

– Adesso sto molto meglio – ti dice lo skipper. – Lasciami il timone e vai a riposare: devi essere a pezzi! Però sei diventato un ottimo marinaio: è solo merito tuo se siamo ancora vivi.

Riconoscente, cedi il timone al capitano e scendi sottocoperta. Ti lasci cadere nella tua cuccetta, esausto, ma sei felice e soddisfatto di te stesso: hai lottato coraggiosamente contro il mare e hai vinto.

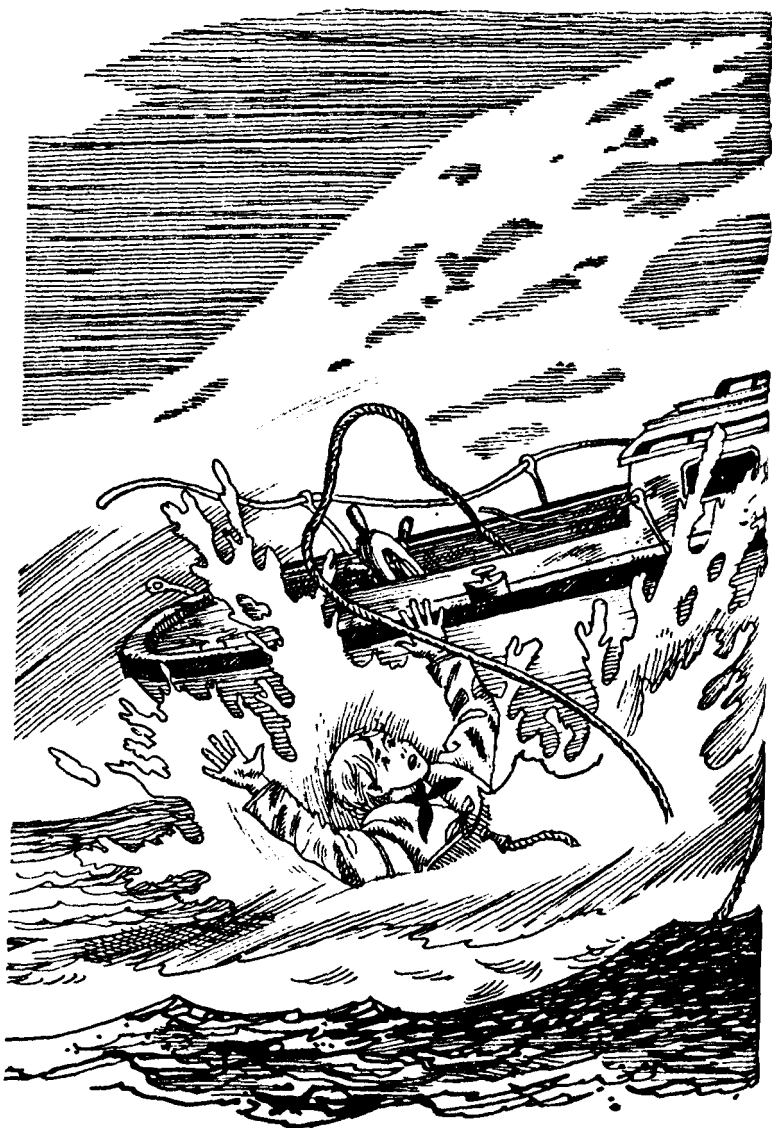
F i n e

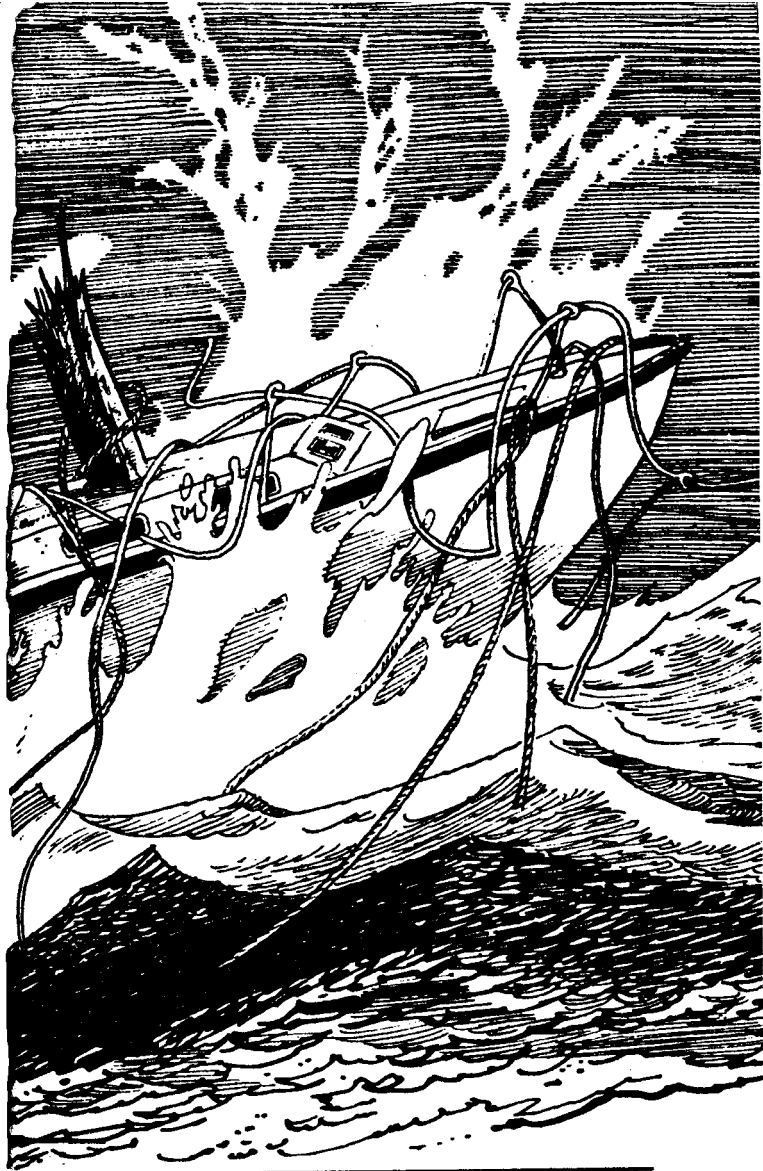
Il vento ti sembra troppo forte anche per la vela da tempesta. Ti leghi alla cintura di sicurezza e ne controlli la tenuta. Ti aspetta una dura prova! Stringi i denti e afferri saldamente il timone, lottando contro le ondate che investono l'*Allegro*.

Presto le energie cominciano a abbandonarti. Se soltanto Eric se la sentisse di prendere il timone! Vorresti chiedere a Maiko di darti il cambio, ma è sceso sottocoperta e il portello del boccaporto è chiuso. Chiamarlo sarebbe inutile: con questo vento non ti udrebbe nessuno. Ma con un mare del genere non puoi lasciare il tuo posto neppure per un istante. Devi resistere a ogni costo!

Improvvisamente scorgi un'ondata mostruosa, alta più del doppio di tutte le altre. La sua cresta spumeggiante si incurva minacciosa verso di te: sta per rovesciarsi sullo scafo! Ti aggrappi disperatamente al timone, mentre l'onda spaventosa si solleva oltre la fiancata dello sloop, ma non serve a nulla: la cintura di sicurezza cede e tu non puoi resistere all'impeto di quella montagna liquida, che ti trascina con sé. Di colpo intorno a te tutto si fa buio e i polmoni sembrano scoppiarti. Sei sotto lo scafo!

Lentamente lo sloop si raddrizza, ma i flutti ti stanno trascinando via.





Passa alla pagina seguente.

Per tua fortuna un'altra onda ti riporta a galla e ti spinge proprio contro le sagole di salvataggio. Ne affferri una e, con uno sforzo tremendo, riesci a arrampicarti sul ponte. Per il momento sei salvo, ma l'*Allegro* è ridotto a un relitto. L'albero maestro e il boma si sono spezzati; il ponte è ingombro di schegge di legno, rottami metallici, gomme e brandelli di vele.

Il portello del boccaporto si apre e la professoressa Vivaldi ti guarda stupita e ammirata.

— Non speravamo di rivederti mai più! — esclama. — Niente di rotto? Come ti senti? Vieni in cabina: la barca è mezza allagata, ma qui si sta ancora abbastanza asciutti.

Riconoscente, la segui sottocoperta, con l'acqua che ti arriva alle caviglie. Eric è disteso nella sua cuccetta, ma quando ti vede si tira su a sedere, strofinandosi la fronte con la mano.

— Incredibile! — considera. — Ci siamo rovesciati, eppure stiamo ancora a galla. Sei davvero un marinaio eccezionale!

Vorresti ringraziarlo per il complimento, ma ti è rimasta appena la forza di sorridergli debolmente.

Sposti la rotta dell'*Allegro* a sud, poi con Pete ti metti a pescare. Lo sloop, governato dalla professoressa Vivaldi, fila spedito sospinto da una brezza fresca.

Arriva la sera e, prima di andare a dormire, ti siedi sul ponte a guardare lo scintillio delle onde sotto la luna.

Più tardi, nella tua cuccetta, vieni svegliato da un grido:

– Terra! Terra!

Ti arrampichi in fretta sul ponte e raggiungi gli altri, che stanno osservando un panorama familiare. La professoressa Vivaldi ti guarda scuotendo la testa:

– La tua rotta ci ha riportato a Bariba! Pensavi forse che l'arcasauro avremmo potuto trovarlo qui?

Soltanto adesso ti rendi conto che, se avessi studiato più attentamente la carta nautica, non avresti davvero fatto rotta verso sud.

– Bene, poco male – dice Eric. – Avremmo comunque dovuto fermarci da qualche parte per fare rifornimento e abbiamo tutti bisogno di una buona settimana di riposo.

– D'accordo – annuisce la professoressa Vivaldi. – Speriamo di avere più fortuna la prossima volta.

– La prossima volta troveremo l'arcasauro, ne sono sicuro – dice Pete.

I tuoi compagni non sembrano prendersela molto. Solo tu ti senti un poco triste: fra due settimane dovrai tornare a scuola e non potrai essere con loro, quando ripartiranno.

F i n e

Ricordi di aver sentito dire che trascinare a rimorchio dei grossi cavi da tonneggio può aiutare una barca a mantenere la stabilità in acque burrascose. Chiedi a Maiko di governare il timone e vai a poppa a prendere una grossa gomina arrotolata, poi attraversi il ponte ondeggiante e scivoloso. Stai per legare una estremità della fune alla galloccia posteriore quando ti giunge l'urlo di Maiko:

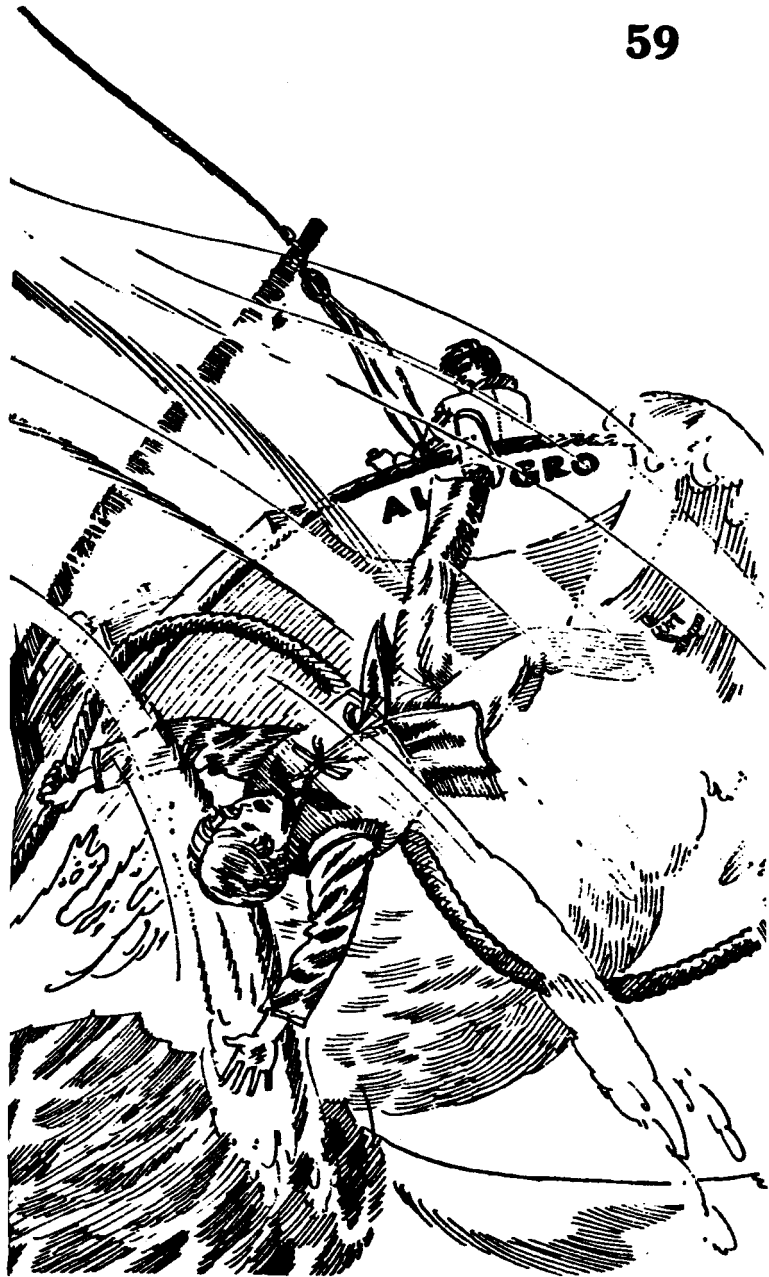
– Attento! Dietro di te!

Troppo tardi: un'ondata tremenda si schianta sul fianco sinistro dello sloop e ti si rovescia addosso, trascinandoti con sé in mare.

– Aiuto! – gridi, ma sai che è inutile: con un mare simile l'*Allegro* non è più governabile e nessuno potrà salvarti.

L'ultima cosa che vedi è Maiko che ti guarda impotente; poi un'altra onda ti trascina a fondo.

F i n e



L'intensità del vento e delle onde diminuisce. La furia della tempesta si è placata e presto il sole filtra fra le nuvole.

L'*Allegro* è ridotto a una carcassa, ma per fortuna il mattino dopo venite avvistati da una nave da carico che si trova a passare nelle vicinanze. Siete salvi! Non siete riusciti a trovare l'arcasauro, è vero, ma avete navigato in mezzo a uno dei peggiori tifoni dell'anno e siete sopravvissuti: anche questo è un grande, lusinghiero successo!

F i n e



Salti giù dalla barca e corri più in fretta che puoi lungo la spiaggia. Hai visto poco distante una roccia gigantesca: se la raggiungerai in tempo forse riuscirai a salvarti. Ma la colata lavica è ormai alle tue spalle e la sabbia è così soffice e sottile che a ogni passo affondi fino alle caviglie, come se stessi correndo sulla neve. Sei ormai vicinissimo al tuo riparo, ma proprio un attimo prima che tu possa metterti in salvo vieni travolto dal terribile fiume incandescente.

Fine

Gridi con tutto il fiato di ammainare la vela. Maiko obbedisce, mentre tu cerchi di governare la barca nel vento che si fa sempre più violento. Per ripararti sei costretto a accovacciarti sul fondo, lasciando la barca in balia delle onde con la speranza che non si rovesci.

Non sapresti dire quanto durano questi momenti di terrore, ma alla fine il vento cala.

– Maiko! – chiami.

Non ricevi risposta. Giri lo sguardo sul mare sconvolto dalle onde che si alzano tutt'intorno, ma non c'è traccia del marinaio. L'isola è quasi del tutto oscurata dal fumo e dalla nebbia, ma puoi ugualmente vedere il rosso bagliore della lava in cima al vulcano.

Ora sei solo sul canotto. Hai una borraccia d'acqua e cibo per un giorno, ma sei lontano da qualsiasi terra, eccetto che dalla nuova isola, che ormai potrebbe essere già tutta coperta di lava rovente. Che cosa decidi di fare?

Se decidi di far vela per Etuk, l'isola disabitata più vicina, duecento miglia a ovest, vai a pagina 68.

Se decidi di restare in vista della nuova isola, nella speranza che qualcuno venga a cercarti, gira a pagina 71.

Se decidi di cercare un approdo sull'isola, passa a pagina 72.





Passano due giorni e tu sei ancora solo nel tuo canottino, alla deriva in mezzo al Pacifico. Non hai avvistato né navi né aerei, e sembrano evitarti persino gli uccelli e i pesci volanti.

Sei disperato, spaventato, ma contento di non essere andato sull'isola con Maiko: poche ore dopo che lui ti ha abbandonato hai visto una tremenda esplosione illuminare il cielo e, anche a quella distanza, hai potuto sentire sul viso l'ondata di calore. Poi si è alzato un vento improvviso, che ti ha spinto lontano, fra le onde, e pesanti nuvoloni hanno oscurato il sole, impedendoti di capire in quale direzione ti stessi spostando.

Ci sono stati anche degli acquazzoni, e tu ne hai approfittato per raccogliere un po' d'acqua nelle mani unite a coppa.

Con il passare dei giorni ti senti sempre più debole. Ora giaci inerte sul fondo del canotto, con la testa poggiata sul giubbotto salvagente. Non ti sei mai sentito così solo e non riesci a impedirti di piangere.

Forse la cosa migliore sarebbe accettare il tuo destino, chiudere gli occhi e aspettare la fine. Quanto meno, sarebbe la cosa più facile!

**Se cedi e rinunci a ogni speranza,
continua a pagina 73.**

**Se rifiuti di arrenderti,
passa a pagina 103.**

Al tuo risveglio ti trovi sdraiato in una cuccetta. Dal movimento della barca e dal rumore del motore capisci di essere a bordo di uno yacht. Ma chi ti ha salvato? E dove sei? Ti alzi a sedere e guardi fuori dell'oblò: la nuova isola è lontana appena pochi chilometri e l'ultima eruzione ha distrutto la cima del vulcano.

– Ti sei svegliato, finalmente! – dice una voce al tuo fianco.

Ti volti e vedi in piedi accanto alla tua cuccetta un uomo in un completo bianco.

– Grazie per avermi salvato, signore – dici.
– Ma lei chi è?

– Mi chiamo Jason Lucus. Forse hai già sentito parlare di me: sono un noto uomo d'affari. Quanto a te, so già chi sei: sono in contatto radio con l'*Allegro*, che stiamo raggiungendo. Entro due ore sarai di nuovo fra i tuoi amici.

Cominci a ringraziarlo, ma lui ti interrompe:

– Lascia stare. Piuttosto, firmami questo documento.

– Che cosa è?

– L'attestazione che hai ricevuto diecimila dollari in cambio della cessione dei tuoi diritti sulla nuova isola. Quando sei sbarcato sull'isola ti stavo osservando con il binocolo: sei stato il primo a mettervi piede e, se ne reclamassi la proprietà, il tribunale potrebbe darti ragione.

Se firmi la ricevuta, continua a pagina 76.

Se rifiuti, prosegui a pagina 78.



Studi la cartina e decidi di tentare di andare a Etuk, duecento miglia a ovest. Non hai la bussola, ma sai che il sole sorge a est, e ora sono quasi le nove del mattino; così puoi tracciare la nuova rotta orientandoti con la posizione del sole. Il vento è favorevole e tu calcoli che il canotto sta navigando alla velocità di circa sei nodi. Se il vento regge e riesci a mantenere la rotta, dovresti raggiungere Etuk domani pomeriggio. Speri soltanto che i tuoi viveri durino fino a allora!

Al calare della notte blocchi il timone e sistemi la vela in modo che la barca resti sulla rotta da sola, poi ti raggomitoli sul fondo e ti addormenti.

Il mattino dopo ti svegli con il sole già alto e ti meravigli di aver dormito tanto a lungo. Fai colazione con due quadretti di cioccolato, e a un tratto ti rendi conto di essere fuori rotta. Durante la notte il vento è cambiato e deve aver spinto il canotto in direzioni diverse, per cui non puoi essere più sicuro che Etuk sia a ovest. Guardi l'orizzonte: il cielo è perfettamente limpido; solo a nord c'è un'unica nuvoletta, bianca e soffice come ovatta.

Ricordi di aver sentito dire che di solito le nuvole si formano fra le isole. Può significare che adesso Etuk si trova a nord?

Se decidi di andare a nord vai a pagina 81.

**Se continui a navigare verso ovest,
passa a pagina 85.**

Devi metterti subito in salvo! Senza perdere un istante, spingi il canotto in mare e salti a bordo, riparandoti meglio che puoi la testa con le braccia.

– Dove credi di andare? – grida Maiko, ma la sua voce viene soffocata dal ruggito dell'eruzione.

Lo spostamento d'aria è tanto forte che il canotto viene proiettato fuori della baia. Tu sei sdraiato a faccia in giù sul fondo dello scafo, e il vento ardente ti sferza la nuca e ti toglie il respiro. Poi, improvvisamente come è cominciato, il vento cessa; ma tutto ciò di cui riesci a renderti conto, è che sei ancora vivo. E un momento dopo hai perso conoscenza.



Sei sicuro che prima o poi qualcuno verrà a vedere il vulcano, quindi decidi di restare nei paraggi; ma pensi che sia più prudente tenerti al largo e navigare avanti e indietro a poca distanza dall'isola.

Qualche ora dopo senti un rombo di aerei: sono caccia della Marina! Uno degli aerei si abbassa e vola in cerchio sopra di te. Sei stato avvistato e, prima che sia passata un'ora, viene a prelevarti un elicottero.

Il pilota ti dice che l'*Allegro* è al sicuro e che presto raggiungerai i tuoi compagni.

— A chi apparterrà la nuova isola? — domandi al pilota.

— Ho sentito dire che, se il vulcano non esploderà facendola risprofondare in mare, entrerà a far parte delle Nazioni Unite. Ma ci vorranno parecchi anni prima che vi si possa costruire sopra qualcosa e nel frattempo potranno venire a studiarla scienziati di tutto il mondo.

— Mi sembra la soluzione migliore — approvi con convinzione.

F i n e

Sai che sbarcare sull'isola è pericoloso, ma restare in mare non ti sembra molto più sicuro e la prospettiva di essere il primo a mettere piede su quella nuova terra è molto allettante.

Il sole è appena tramontato dietro il vulcano, quando il tuo canotto approda alla riva. Potrebbe davvero essere tua questa isola? Certo, non si può dire che sia bella. Non c'è traccia di vita, soltanto rocce grige, sabbia grigia, cenere grigia, e l'acre odore di zolfo che aleggia nell'aria. Ti sembra di essere su un altro pianeta: l'isola appena nata è già come morta!

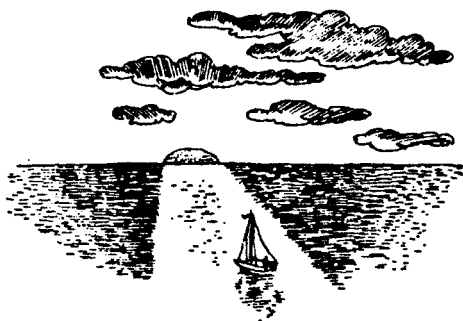
Ti incammini lungo il ripido pendio del vulcano per osservare il panorama dall'alto. Da lassù domini quasi tutta l'isola. Noti uno stagno in cui nuotano molti pesci, probabilmente portati dall'onda di maremoto. Ti sarà facile procurarti il cibo, e quando pioverà raccoglierai l'acqua dalle cavità delle rocce. Il tempo è buono, comunque non mancano rifugi in cui ripararsi dalle intemperie in caso di bisogno. Per un poco potrai sopravvivere senza troppe difficoltà e prima o poi, ne sei sicuro, passerà un aereo in ricognizione.

Adesso però non ti resta che aspettare. Ti siedi su una roccia, pensando a quali diritti puoi avanzare sulla nuova isola. Ne sarai davvero considerato il proprietario, come primo uomo che vi abbia messo piede? O apparterrà al tuo Paese? O magari sarà una terra di nessuno, come l'Antartide? Forse l'isola prenderà il tuo nome e, anche se non avrai alcun potere, diventerai famoso.

Chiudi gli occhi e cerchi di addormentarti. Non vuoi più vedere la distesa sconfinata di mare e cielo. Hai perso ogni speranza di essere salvato: sai che non vedrai mai più un essere umano.

Presto sarà tutto passato.

F i n e



Tu e Pete ricavate una piccola vela da una incerata che avete trovato nella stiva, e la sistimate sul canotto. Caricate l'acqua e il pesce essiccato e riprendete il mare, dopo un ultimo sguardo al peschereccio. Il vento è sostenuto e presto siete lontani dal relitto.

Vagate in mare da quasi un giorno, senza sapere dove dirigervi, quando scorgete un peschereccio a poco più di un miglio da voi, verso nord.

– Sta andando a sud-est – dici, osservando la posizione del sole. – Probabilmente è diretto a Bariba.

Tuttavia è ancora troppo lontano per fare dei segnali. Dovete raggiungerlo, o almeno avvicinarvi abbastanza da farvi notare.

– A che velocità pensi che stia navigando? – chiedi a Pete.

– Non posso esserne certo – risponde lui, strizzando gli occhi per proteggerli dai riverberi dell'acqua – ma direi che procede a circa cinque nodi. Non è molto, ma è pur sempre il doppio della velocità che possiamo raggiungere noi.

A questo punto potete andare solo in due direzioni: nord e nord-est. Quale pensi sia la migliore?

Se decidi di andare a nord, passa a pagina 90.

**Se decidi di dirigerti a nord-est,
vai a pagina 108.**



Firmi la ricevuta senza fartelo ripetere e Lucus ti consegna un pacchetto di banconote.

– Sei un ragazzo in gamba – ti dice.

Poco più tardi sei a bordo dell'*Allegro*, con una bella somma in tasca. Racconti agli amici le tue avventure e, quando dici che Maiko ti ha costretto a andare con lui, Eric scuote la testa dispiaciuto.

La nuova isola adesso è a pochi chilometri. Al sole del tardo pomeriggio il suo profilo grigio ha preso una sfumatura rosata. Dal cratere sale un sottile pennacchio di fumo. Ti chiedi se hai fatto bene a rinunciare ai tuoi diritti per soli diecimila dollari.

D'un tratto l'orizzonte, verso est, si illumina di un bagliore rossastro e dal vulcano esce un potente getto di fumo. Senti un boato tremendo, come se mille cannoni avessero sparato simultaneamente, e ti tiri gli orecchi con le mani. Un'ondata colpisce violentemente il bordo dell'*Allegro*, ma lo sloop si raddrizza subito e il vento cade di colpo.

Tu e i tuoi compagni guardate verso l'isola, ma tutto ciò che vedete è un pesante banco di nebbia: il vulcano è sprofondato nel mare.

– In pochi giorni abbiamo assistito a milioni di anni di storia terrestre – dice Pete.

– Ora possiamo riprendere la ricerca dell'arcasauro – osserva la professoressa Vivaldi.

Tu desideri con tutto il cuore dare il tuo contributo alla spedizione, ma in questo momento non riesci a pensare ad altro che a ciò che farai con i diecimila dollari.



Fissi Lucus dritto negli occhi, con decisione.

– Se ho dei diritti sull'isola – gli dici – non li cederò per soli diecimila dollari. Valgono molto di più.

Il viso dell'uomo avvampa di rabbia e le sue labbra si contraggono in una smorfia dura.

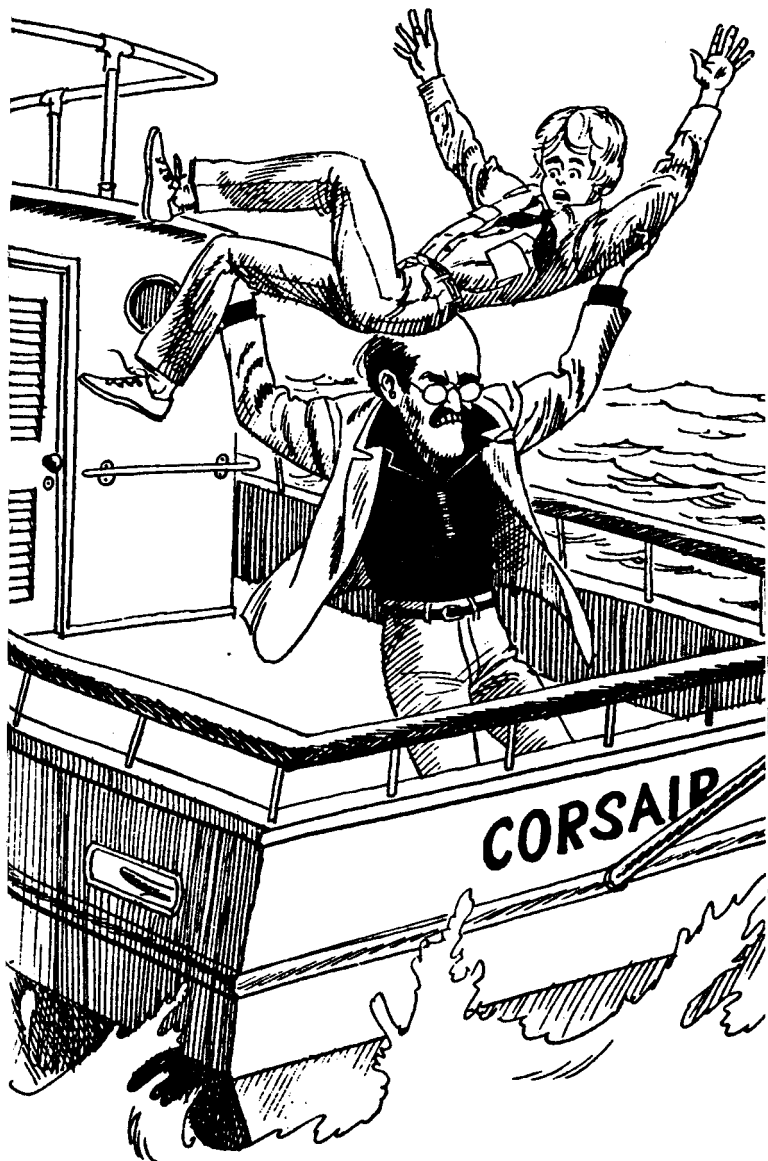
– Sono un uomo generoso, ma non ripeto mai un'offerta – sibila, estraendo una pistola dal calcio d'argento dalla tasca interna della giacca. – Avrei preferito non doverti uccidere, tanto è vero che ero disposto a pagare diecimila dollari per evitarlo; ma a te non bastano, quindi peggio per te! Va' sul ponte.

Ti arrampichi su per la scaletta, sentendo contro le costole la fredda pressione della sua pistola.

– Non vorrà spararmi... – mormori, con voce tremante.

– No – dice Lucus, con un ghigno crudele. – Non sopporto la vista del sangue. Preferisco che tu perda l'equilibrio e cada accidentalmente in acqua.

Appena siete sul ponte l'uomo ti solleva di peso e ti scaraventa in mare.



Urlare disperatamente non ti serve a nulla: finisci in acqua. Quando riemergi, vedi un marinaio dello yacht che ti sta osservando. Sgancia un salvagente e te lo getta.

– Mi dispiace di non poter fare di più – ti dice – ma quell'uomo ucciderebbe anche me.

Lo yacht aumenta velocità, lasciandoti a annaspare nella scia spumeggiante. Nuoti verso il salvagente, che è a forma di U ed è abbastanza grande da poterci salire sopra. Per il momento sei in salvo, ma non c'è terra in vista e presto ti perdi d'animo. Attaccata al salvagente c'è una sacca impermeabile. La apri, facendo attenzione che il contenuto non si bagni, e vi trovi una bottiglia di plastica piena d'acqua, tre tavolette di cioccolato, due scatolette di fiammiferi e due razzi da segnalazioni.

Il sole sta tramontando. Ai tropici il buio scende in fretta e presto hai migliaia di stelle a farti compagnia. Il mare è calmo e l'acqua è tiepida. Per questa notte ce la farai, ma ti senti molto solo e, per dire il vero, anche molto spaventato.

Se lanci uno dei razzi, continua a pagina 89.

**Se decidi di conservarli ambedue
per quando vedrai le luci di una nave,
passa a pagina 106.**

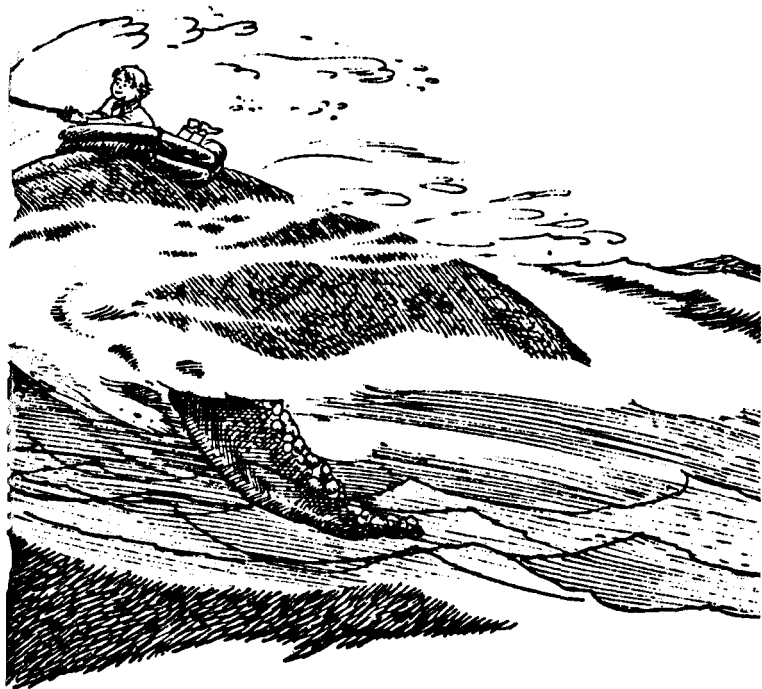
Fai rotta verso nord, in direzione della nuvola. Le ore passano, ma non ti sembra di esserti avvicinato di molto, e cominci a domandarti se non stai inseguendo un miraggio.

Finalmente, mentre a ovest il sole già si tuffa nel mare, intravedi una sagoma scura, proprio sotto la nuvola. Una montagna... ma dove e quando l'hai già vista? Sì, certo, è il vulcano della nuova isola! Hai navigato in tondo e adesso sei tornato al punto di partenza. L'oscurità ti avvolge a poco a poco e non hai più la forza di fare un altro tentativo di raggiungere Etuk, per cui decidi di non cambiare rotta. La Marina manderà qualcuno in ricognizione; gli scienziati verranno a studiare il vulcano; forse un aereo ti avvisterà...

Sopra di te occhieggiano centinaia di stelle, ma presto vengono inghiottite anche quelle dal buio e la notte si fa nera come pece. L'aria è rovente e tu sei allo stremo delle forze. Ti lasci andare sul fondo del canotto e crolli in un sonno agitato da incubi. Sogni montagne di lava che scorrono lungo i fianchi del vulcano. Il rosso fiume incandescente sta per travolgerti, e tu corri, corri, corri...



Alla fine decidi di tentare: in fondo, non hai nulla da perdere. Formi un cappio a una estremità della fune e lo lanci intorno al collo dell'arcasauro. La creatura scatta in avanti a velocità incredibile, lasciandosi dietro una bianca scia spumeggiante. Guardando in basso, puoi vedere le sue pinne gigantesche che fendono l'acqua con la forza di migliaia di remi. Per la velocità, l'animale si solleva persino sul pelo dell'acqua, come un aliscafo!



Gira a pagina 84.

Non ti sembra vero: stai cavalcando l'arcasau-ro come se fosse un cavallo o un delfino! Certo, se l'animale dovesse immergersi il tuo canotto si ribalterebbe e tu potresti essere risucchiato in un gorgo: puoi soltanto affidarti alla fortuna.

Sono ormai ore che voli sulle onde e al calar della notte sei allo stremo delle forze. Chiudi gli occhi e ti addormenti, ma ti aspetta un brusco risveglio: ti ritrovi sott'acqua, catturato da un vortice che ti trascina sempre più giù. Poi le tue mani colpiscono qualcosa di duro: hai toccato il fondo!

Un'onda ti spinge verso l'alto e vedi filtrare la luce del sole. Annaspando, riesci a tornare in superficie, ma fai appena in tempo a riprendere fiato che un'altra onda ti riporta giù. Stavolta colpisci il fondo con le gambe. Hai paura che i polmoni ti stiano per scoppiare.

L'onda successiva ti getta a riva con violenza. Con un ultimo sforzo ti tiri fuori dai frangenti, prima che il riflusso ti sospinga di nuovo in mare. Barcollando, superi la battigia e ti lasci cadere stremato sulla sabbia calda. Ti senti scivolare nell'incoscienza, ma prima di perdere i sensi fai in tempo a vedere confusamente le palme, le capanne dal tetto di paglia e la gente che corre verso di te.

Riprendi a navigare, augurandoti di avere Etuk ancora a ovest. Il vento è favorevole e ti senti abbastanza ottimista, ma la notte arriva senza che tu abbia avvistato terra, né navi. Blocchi il timone e ti sistemi alla meglio sul fondo dello scafo, sperando che stavolta durante la notte la barca si mantenga sulla rotta.

Fai fatica a addormentarti e presto vieni svegliato dai tuoni: si sta avvicinando un temporale. Presto la vela cede al vento e la barca rolla e beccheggia sul mare sconvolto dalle onde. Lampi spaventosi squarciano il buio, illuminando pesanti nuvoloni neri. Le raffiche di vento si fanno più fredde e violente, finché scoppia un vero e proprio uragano.



Un'onda simile alla mano di un gigante rovescia il tuo canottino. Ti aggrappi disperatamente ai bordi, ma sai che è inutile: sarai una delle tante vittime del mare.

F i n e

L'idea di cavalcare l'arcasauro ti tenta, ma sarebbe troppo pericoloso. Decidi che è più prudente allontanarsi: se l'animale dovesse inabissarsi o agitare il suo corpo colossale, lo spostamento d'acqua ti trascinerebbe a fondo. Mentre remi vigorosamente l'arcasauro gira il suo lungo collo come per guardarti un'ultima volta, prima di tornare negli abissi.

Ti lasci andare alla deriva per il resto del giorno e della notte, e il mattino dopo si veri-



fica ciò che non osavi nemmeno sperare: un peschereccio ti avvista e viene a salvarti.

Quasi non ti rendi conto di essere vivo e ti costa fatica persino mandare giù la limonata fresca che un marinaio ti versa fra le labbra.

Soltanto due giorni dopo sei in grado di sederti a raccontare le tue avventure al comandante. Quando gli parli dell'incontro con l'arcasauro lui ridacchia incredulo, e tu non puoi davvero biasimarlo.

Il vecchio lupo di mare si china verso di te e il suo viso cotto dal sole e dalla salsedine si raggrinzisce in un sorriso bonario.

— Ho passato tutta la vita sul mare — ti dice — e ne ho sentite di storie buffe, ma ti assicuro che questa è la più assurda di tutte. Non c'è da stupirsi: è normale che un naufrago mezzo morto di sete e ubriacato dal troppo sole e dalla troppa salsedine abbia delle allucinazioni. In condizioni simili il cervello gioca strani scherzi! Tu adesso sei convintissimo che la tua storia è tutta vera, ma lascia che ti dica una cosa: non vedrai mai l'arcasauro stando al sicuro sul ponte di una solida nave che naviga in acque tranquille.

Il comandante ha un'espressione comprensiva e parla con tanta sicurezza, che cominci davvero a dubitare che il tuo incontro con l'arcasauro sia stato soltanto un sogno.

F i n e

Rinvieni a poco a poco e la prima cosa che vedi è acqua: la solita, sconfinata distesa d'acqua, da ogni parte, a perdita d'occhio. Ma come mai adesso l'oceano sembra essere sotto di te? A un tratto ti rendi conto di essere a bordo di un elicottero.

– Bentornato fra noi – ti accoglie calorosamente un uomo dai capelli color sabbia. – Sei su un elicottero della Marina americana. Rientreremo alla base entro una decina di minuti.

– Grazie per avermi salvato – mormori. – Sapete qualcosa dello sloop *Allegro*?

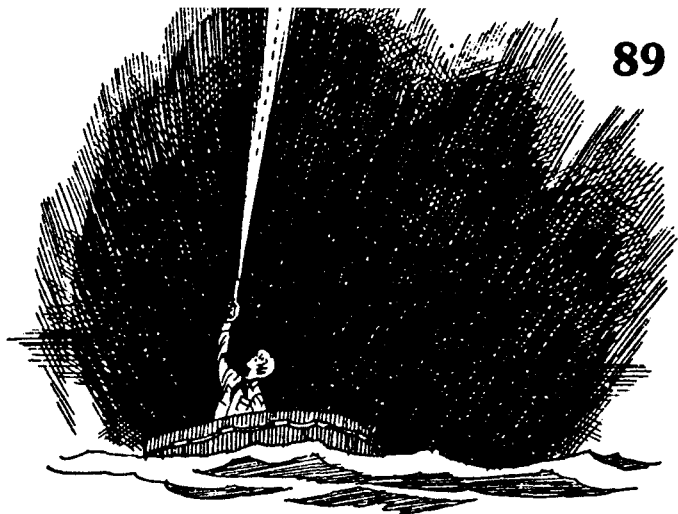
– Sì. Lo skipper ci ha chiesto di venire alla tua ricerca. Prima di sera ti riporteremo dai tuoi amici. Ti aspettano a Bariba.

– Immagino che non abbiano trovato l'arcasauro.

– No, infatti – conferma il pilota – ma spero che non abbandonerete le ricerche. L'arcasauro è laggiù da qualche parte, ne sono sicuro.

Tu guardi pensierosamente l'oceano azzurro, sotto di te: anche tu sei certo che l'ultimo dei dinosauri si nasconde là dentro. Prima o poi lo troverete!

F i n e



La vampata rossa del razzo brilla alta nel cielo. Se nel raggio di cinque chilometri c'è qualcuno, ha certamente visto il tuo segnale. Scruti l'orizzonte, sperando di scorgere un segno qualsiasi di presenza umana. Nel chiarore incerto della sera, vedi confusamente qualcosa a un due-tre chilometri. Sembra un atollo ma, qualunque cosa sia, presto svanisce nell'oscurità. Tuttavia fai in tempo a accorgerti che sopra di essa brilla una luce, come una stella. Tu prendi a vogare con le braccia in quella direzione, ma se fosse fatica sciupata? Non faresti meglio a risparmiare le forze e aspettare di vedere le luci di una nave?

Se prosegui verso la luce, vai a pagina 97.

**Se pensi che sia fatica sciupata,
passa a pagina 99.**

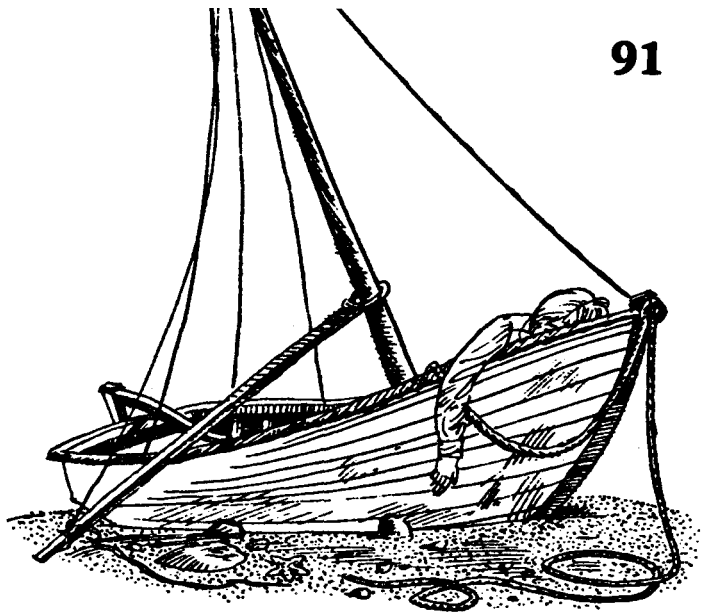
Ti dirigi a nord, ma dopo quindici o venti minuti ti rendi conto che non ti sei per nulla avvicinato al peschereccio. Aggiusti la rotta, ma la nave si allontana sempre più.

– Non la raggiungeremo mai – mormora Pete, avvilito.

Annuisci tristemente e scruti l'orizzonte, sperando di scorgere un'altra nave, ma non vedi niente per il resto della giornata, né il giorno dopo né quello dopo ancora.

Con il passare dei giorni tu e Pete diventate sempre più deboli, finché realizzate che il peschereccio era la vostra ultima speranza di sopravvivenza, e ve la siete lasciata sfuggire!

F i n e



Ti svegli di soprassalto, ma non per gli incubi: sei giunto a riva. Salti giù dalla barca e la trascini in secca. Sei la prima persona che metta piede sulla nuova isola, ma questo per te significa unicamente che non c'è nessuno che possa aiutarti. Sei troppo debole e stremato per fare qualsiasi cosa, perciò ti stendi sulla sabbia della riva e aspetti.

Le ore passano e finalmente senti un rombo di motori sopra di te. Alzi gli occhi al cielo e vedi un aereo, poi un altro. Uno degli aeroplani scende verso di te, poi torna in quota e inverte la rotta. Ti hanno visto!

Poche ore dopo arriva a prelevarti un elicottero. Più tardi si verifica una nuova, terribile eruzione, ma tu ormai sei in salvo.

F i n e



Al tuo risveglio ti trovi disteso su un lettino, in una casa dal tetto di paglia. Vicino a te c'è una donna che ti guarda sorridendo. Ti porge una tazza e tu la bevi tutta d'un fiato: è succo di pompelmo fresco, il migliore che tu abbia mai assaggiato.

La donna ti dice che ti trovi nell'isola di Bari Rama, un piccolo atollo che si trova a circa duecentocinquanta miglia da Bariba. Alcuni pescatori ti hanno trovato sulla spiaggia privo di sensi e ti hanno portato al villaggio.

Meno di un'ora dopo puoi comunicare con Eric per radiotelefono.

– Sei a Bari Rama? Stai scherzando? – esclama lo skipper. – Non puoi esserci arrivato in così poco tempo, in un canottino!

– Non ci sono arrivato in canotto, infatti – replichi, poi gli racconti della tua corsa emozionante in groppa all'arcasauro.

– Stento a crederci – commenta Eric, dopo qualche istante di silenzio – ma devo ammettere che questa è l'unica spiegazione possibile. Hai percorso più di quattrocento miglia in sole dieci ore: nessuna barca può viaggiare a una tale velocità. D'altra parte, nessun aereo o elicottero è atterrato a Bari Rama... Resta in linea: la professoressa Vivaldi vuole parlarti.

– Come sono felice di sentirti! – ti saluta l'antropologa. – Eravamo tutti in pena per te. Spero che tu ci raggiunga presto: non vedo l'ora di sapere tutto del tuo incontro con l'arcasauro. Adesso sono più curiosa che mai di vedere quel fantastico animale. Tu continuerai le ricerche con noi, vero?

– Mi piacerebbe molto – rispondi – ma fra due settimane dovrò tornare a scuola.

– Se vuoi – ti propone lei – ti farò dare qualche settimana di permesso straordinario. La scuola è importante, ma anche il tuo prossimo viaggio sarà molto istruttivo, non solo per te ma per noi tutti!

F i n e

Alzi gli occhi e guardi meravigliato la volta di corallo sopra di te: compone una trina così delicata, che lascia trasparire la luce del sole. Ti arrampichi su uno scoglio e ti guardi intorno nella strana luminescenza grigio-rosata: è un luogo di rara bellezza, ma questo non cambia il fatto che hai fatto naufragio su una scogliera in mezzo all'oceano, con solo un po' di cioccolato e un po' d'acqua.

Ti metti a sedere e guardi nell'acqua verde-azzurra, e improvvisamente scorgi una strana forma scura che sta affiorando in superficie. Un momento dopo vedi emergere un'enorme testa primitiva, seguita da un lungo collo lucido: non può essere che l'arcasauro!

La strana creatura dondola la testa, poi si immerge in acqua e scompare veloce come è arrivata. Sbigottito, resti a guardare l'acqua ancora increspata: stai sognando? O forse stai diventando pazzo... Ma cos'è il rumore sopra di te? Si direbbe il rombo di un aereo!

Senza perdere un istante ti tuffi in acqua, nuoti fuori della grotta e ti arrampichi sulla scogliera. In cielo, alto sopra di te, c'è un elicottero. Per fortuna hai ancora un razzo da segnalazione! Lo lanci e per qualche interminabile istante resti a aspettare che esploda. Quasi subito l'elicottero inverte la rotta e si abbassa verso di te. Riesci a vedere, dipinte su un fianco, la bandiera degli Stati Uniti e la stella bianca con il contrassegno della Marina americana.

Pochi minuti dopo sei a bordo dell'elicottero. Riferisci la tua scoperta ai piloti e loro ridono divertiti. Non ti credono, è evidente, ma

non importa: ti basta sapere che l'*Allegro* ti sta aspettando a Bariba.

Prima di notte sei di nuovo con i tuoi compagni, riuniti intorno a te per ascoltare la tua straordinaria avventura.

– Pensate che sia stata un'illusione? – chiedi.

– No – la professoressa Vivaldi scuote la testa. – Senza dubbio hai visto l'arcasauro.

– Allora facciamo vela per l'atollo? – chiede Pete, eccitato.

– Io posso tracciare la rotta – ti offri.

Ma l'antropologa è molto esitante.

– Ci ho pensato a lungo – dice dopo qualche istante – e sono giunta alla conclusione che non sarebbe giusto disturbare l'arcasauro nel suo rifugio. Sembra un miracolo che quel meraviglioso animale sia sopravvissuto fino a oggi! Non possiamo rischiare di sconvolgere l'equilibrio del suo habitat. Credo che faremo meglio a accontentarci di sapere che esiste ancora. Possiamo tornarcene a casa: le nostre ricerche sono terminate.

F i n e

Avanzi lentamente, ma per fortuna il vento tira proprio nella direzione di quella che sembra una piccola stella. Ciò che ti preoccupa è la corrente: potrebbe trascinarti lontano dall'atollo senza che tu neanche te ne accorga.

Improvvisamente senti il rumore familiare delle onde che si infrangono contro gli scogli, poi scorgi la sagoma scura dell'atollo che si staglia contro il cielo che va rischiarandosi, a est. Fai appello a tutte le tue forze e remi con le braccia più velocemente che puoi. Un'onda ti sospinge dolcemente verso uno scoglio: sei a riva! Ti getti carponi sulla sabbia, assaporando la meravigliosa sensazione di essere sulla terraferma, poi ti siedi a guardare il sole che sorge dal mare, mangiando del cioccolato.

Più tardi fai un giro di esplorazione nell'isola e appuri che è soltanto una barriera corallina disposta a semicerchio, larga meno di un chilometro. Scendi di nuovo alla spiaggia e ti tuffi nella limpida acqua azzurra, cercando un un pesce da catturare. Pochi metri sott'acqua c'è una forma scura che sembra l'entrata di una galleria. Decidi di andare a vedere dove sbuca: probabilmente da nessuna parte, ma intanto non hai nulla di meglio da fare. Ti riempi i polmoni di aria e ti immergi. Il tunnel non è molto lungo e dalla parte opposta deve esserci un'apertura, perché vedi filtrare un po' di luce. Incuriosito, nuoti più in fretta e, quando riemergi, sei in un'ampia grotta sottomarina!

Per te l'idea di far bruciare la nave su cui vi trovate e tornare sul canotto è davvero troppo.

— Se non ci vedono, in quel canotto non resisteremo a lungo — dici a Pete. — Almeno qui siamo al sicuro. Dobbiamo trovare un altro sistema per fare segnali alla prossima nave che passerà.

— Non sono sicuro che tu abbia ragione — mormora tristemente Pete — ma se la pensi così...

Il tuo compagno si siede e resta a guardare impotente lo scafo che si allontana all'orizzonte.

Con il passare dei giorni le speranze ti abbandonano. Cibo e acqua finiscono presto e non avete più avvistato navi né aerei. Tu e Pete siete sempre più deboli, finché un giorno vi è chiaro che non ce la farete.

Quella notte sogni che una lancia della guardia costiera si affianca al relitto. I marinai vi si arrampicano, ma trovano soltanto due scheletri distesi sul ponte. Ti svegli in un bagno di sudore gelido, con la certezza che quel terribile sogno prima o poi si avvererà.

F i n e

Consideri che è troppo rischioso tentare di raggiungere un atollo della cui esistenza non sei neanche sicuro: potresti restare senza più la forza di tenerti aggrappato al salvagente.

Passano le ore e tu osservi le stelle che si spostano nel cielo. Quelle a ovest svaniscono nel mare, mentre a est ne sorgono altre. Guardi l'orizzonte, ma c'è soltanto il buio. L'acqua è tiepida, ma tu hai brividi di freddo. Dopo un po' ti appisoli e quando riapri gli occhi il cielo, a est, si sta già tingendo di rosa. Per questa notte ce l'hai fatta! Prendi una tavoletta di cioccolato dalla sacca e ne mangi un pezzo. Appena sorge il sole ti sistemi meglio sul salvagente, in modo da tenerti quasi del tutto fuor d'acqua. Dopo un'oretta ti sei riscaldato abbastanza, ma un'onda ti bagna di nuovo dalla testa ai piedi.

Passa un'ora, poi un'altra. Bevi un po' d'acqua e vorresti mangiare ancora del cioccolato, ma preferisci conservarlo per quando ne avrai veramente bisogno. Il vento si rafforza e sull'oceano si formano cavalloni che si rovesciano sul tuo piccolo galleggiante.

Ora hai davvero un gran freddo e tremi come una foglia: forse hai la febbre. Mangi un pezzetto di cioccolato, ma ti dà la nausea. Ehi, cos'è il rumore sopra di te? Quasi non credi ai tuoi occhi: è un aereo! Con mani tremanti prendi un razzo e accendi la miccia. Proprio allora un'onda ti investe, portandosi via la sacca con il resto dell'acqua e dei viveri, ma almeno il razzo non si è bagnato. Lo lanci e un momento dopo vedi la sua luce rossa brillare nel cielo, chiaramente visibile anche nel sole.

Ma quest'ultimo sforzo ti ha stremato, e un attimo dopo piombi nell'incoscienza.

Torna a pagina 88.



Rivolgi al tuo compagno un gesto impaziente di incitamento.

– Sbrighiamoci – lo solleciti. – Penso io a appiccare il fuoco. Tu intanto carica sul canotto l'acqua e i viveri.

Appena Pete ha preparato il canotto accendi il fuoco e resti per un attimo a guardare le fiamme che corrono verso la parte anteriore della nave e attaccano le costole di pesante legno stagionato. Poi corri a raggiungere Pete, che è già sul canotto, e vi allontanate più in fretta che potete.

Tu guardi il *Serena* in fiamme, poi il peschereccio all'orizzonte: continua a seguire la stessa rotta, alla stessa velocità. Eppure non possono non aver visto il fuoco!

– Sta virando! – grida Pete.

Guardi meglio e ti accorgi che è vero: l'imbarcazione sta venendo verso di voi. Balzi in piedi per fare dei segnali con le braccia, ma il canotto si inclina pericolosamente e comincia a imbarcare acqua. Pete ti prende per un braccio e ti tira giù.

Un'ora dopo del *Serena* restano pochi pezzi di legno carbonizzato portati dalla corrente, ma tu e Pete siete sul ponte del peschereccio *Valencia*, a raccontare le vostre avventure al capitano, mentre sorseggiate limonata.

– Avete avuto un bel coraggio a dar fuoco a quel relitto! – considera il vecchio marinaio.

Tu e Pete siete felici di essere ancora vivi, ma in fondo al cuore provate una grande tristezza per i vostri compagni perduti.

Sposti la rotta verso ovest, poi finalmente puoi scendere nella tua cuccetta. Non ti sei mai sentito tanto stanco in vita tua e crolli immediatamente in un sonno profondo e senza sogni. Alcune ore dopo vieni svegliato da voci concitate sul ponte. La burrasca è passata e dall'oblò della cabina filtra la luce del sole. Corri di sopra e raggiungi i tuoi compagni, che stanno guardando un anello di picchi conici che si alza sul mare.

– Che isola meravigliosa! – esclami.

– Sì – annuisce Eric – è Carina, l'isola più bella di tutto il Pacifico. Ho sentito dire che a volte i marinai si innamorano di questa isola, al punto che non riescono più a lasciarla.

– Fermiamoci a riposare qui per qualche giorno – propone la professoressa Vivaldi.

Tutti accettano con entusiasmo. Eric aggiusta la rotta.

L'isola si fa sempre più grande, e tu sei come ipnotizzato dalla spiaggia bianca, dalle palme ondegianti e dall'intenso profumo di gelsomini che aleggia nell'aria.

– Ho la sensazione – dice Eric – che non riprenderemo le ricerche dell'arcasauro.

– Abbiamo trovato qualcosa di ugualmente meraviglioso – replica l'antropologa. – Un'isola incantata!

F i n e

Stai per cedere alla rassegnazione, ma il tuo istinto di sopravvivenza si ribella: non devi lasciarti andare! Ti alzi a sedere e scruti l'orizzonte in ogni direzione. Davanti agli occhi ti danzano piccoli moscerini neri: effetto della debolezza. Intingi un piede in acqua e ti meravigli di quanto sia calda, anche per i tropici. Improvvisamente ti torna in mente ciò che aveva detto la professoressa Vivaldi a proposito di una corrente calda: potresti trovarti nell'habitat dell'arcasauro! Se così fosse, avresti la possibilità di vedere il più incredibile degli esseri esistenti sulla terra, ma che importanza avrebbe per te, se devi morire?

Ti getti un po' d'acqua sul viso e ti senti subito meglio, anche se il sole ti brucia le labbra. A un tratto vedi la superficie dell'oceano ribollire, a poca distanza da te, e il cuore ti balza in gola. Dall'acqua esce una goffa testa grigio-verde, seguita da un possente collo lucido lungo più di tre metri, e qualche metro più in là vedi emergere una gobba così grossa che potrebbe essere scambiata per un isolotto.

Hai il fiato mozzo, ma ti accorgi con stupore di essere più incuriosito che spaventato. Hai di fronte l'arcasauro, l'ultimo esemplare di dinosauro ancora vivente... Ma se fosse, invece, il primo caso di un essere immortale?

La creatura ti si avvicina. Con un colpo solo delle sue gigantesche pinne potrebbe scaraventare lontano il tuo canottino pneumatico, ma non sembra avere intenzione di aggredirti. Invece ti studia con curiosità, e forse stai sognando, ma ti sembra addirittura con cordialità e simpatia!

L'arcasauro ora è proprio davanti a te. Ti passa per la testa un'idea pazzesca. Hai un rotolo di corda. Potresti farne un lazo e legarglielo al collo, poi salirgli in groppa con tutto il canotto e farti trasportare! Sarebbe divertente, ma poi pensi che l'animale potrebbe rivoltartisi contro, oppure tornare a immergersi nell'oceano.

**Se decidi di cavalcare l'arcasauro,
continua a pagina 83.**

Altrimenti, vai a pagina 86.

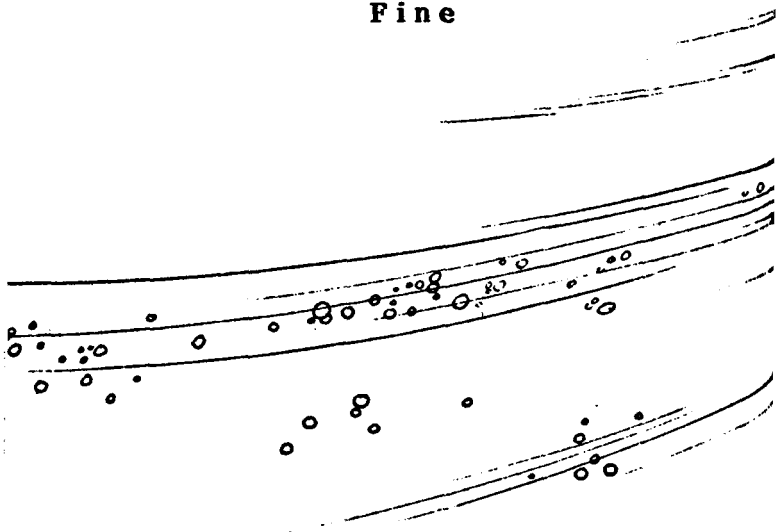


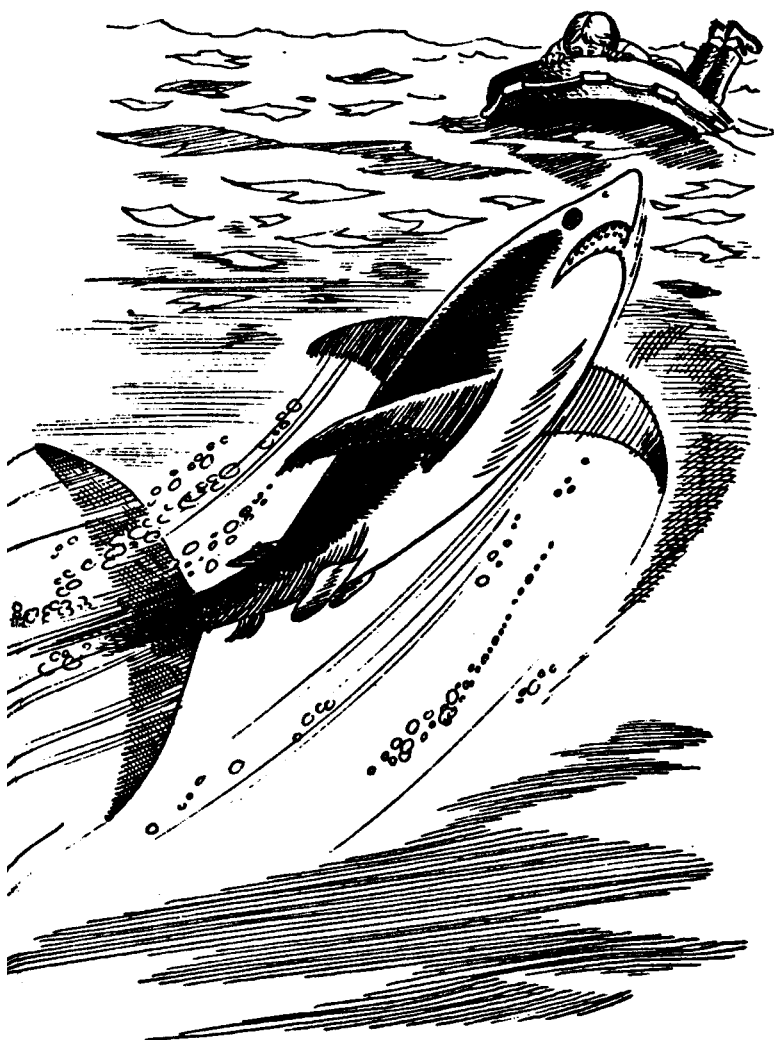
Vai alla deriva per tutta la notte e di quando in quanto ti appisoli. Ogni volta che ti svegli scruti l'orizzonte, nella speranza di scorgere una nave, ma la sola luce che vedi è il riflesso della luna sulle onde.

Ti addormenti di nuovo, e questa volta vieni svegliato da un rumore improvviso nell'acqua. Guardi oltre il bordo del salvagente e quello che vedi ti fa gelare il sangue nelle vene: una grossa sagoma scura ti gira intorno fendendo le onde come un siluro, poi lo squalo (uno squalo bianco, anzi, uno dei più feroci) salta fuori dall'acqua mettendo in mostra i suoi terribili denti.

Gridi con tutto il fiato che hai in corpo, ma sai che è inutile: nessuno può udirti, nessuno può salvarti.

Fine





Viri a nord-est, con la speranza che la rotta che hai scelto vi porti a incrociare il peschereccio. Il vento è favorevole e il canotto avanza abbastanza velocemente. Tu non stacchi gli occhi dalla tua meta, che si fa via via più grande, finché riesci a scorgere i marinai sul ponte. Cominci a gridare e a agitare le braccia, e finalmente l'imbarcazione cambia direzione: vi sta venendo incontro!

— Ce l'abbiamo fatta, Pete! — gridi, abbracciando il tuo compagno. — Ce l'abbiamo fatta!

F i n e



PUOI SFIDARE IL MARE E SOPRAVVIVERE?

Stai navigando nel Pacifico alla ricerca dell'ultimo dinosauro vivente, l'arcasauro. La radio dà notizia dell'eruzione di un vulcano sottomarino. Un'ondata di maremoto sta venendo dritta verso di te! Un muro d'acqua verde e spumosa si abbatte sul tuo sloop e getta lo skipper contro il ponte: tocca a te prendere il timone!

Se piloti lo sloop in modo che scivoli giù dall'onda prosegui a pagina 21. **Se tenti di virare a dritta** vai a pagina 14. Ma fa' attenzione! Potresti naufragare su una scogliera o essere abbandonato in mare su un canotto pneumatico, oppure finire nella grotta segreta dell'arcasauro!

Studia con attenzione la carta nautica: ciò che accadrà dopo, e come andrà a finire la storia, dipende unicamente dalle scelte che tu farai. Ma il più divertente è che puoi continuare a leggere e rileggere, finché avrai non una ma ventisei emozionanti avventure!

SCEGLI LA TUA AVVENTURA

N. 1 - 1 dicembre 1986

Pubblicazione periodica quindicinale

registrata presso il Tribunale di Milano

al n. 516 del 4.10.1986

Direttore responsabile Margherita Forestan

ISBN 88-04-30068-X



9 788804 300687